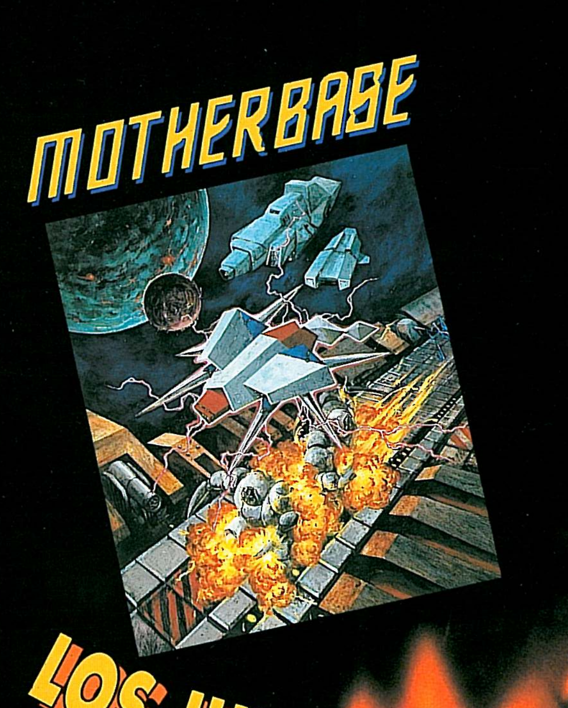
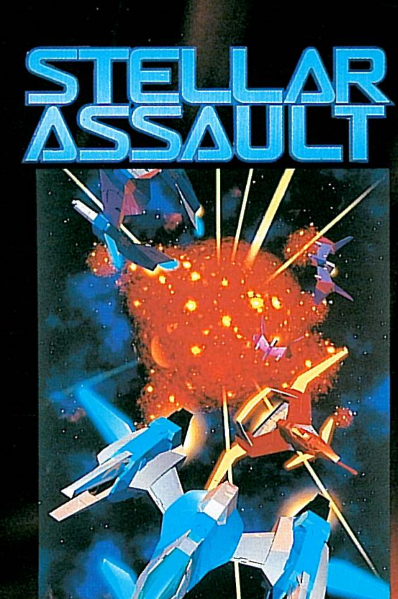

SUPER JUEGOS
Nº 40 ● AGOSTO 1995 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
8 420565 037006 00040
PREVIEWS
Primal Rage
Demolition Man
Comix Zone
Light Crusader
Big Sky Trooper
SUPER NINTENDO
Super Bomberman 3
GAME BOY
World Heroes Jet
SATURN
Panzer Dragoon
NEO GEO
Savage Reign
EARTHWORM JIM 2
¡APARTA, GUSANO!
SEGA ◆ NINTENDO ◆ SONY ◆ 3D
C ◆ CD32 ◆ NEO GEO







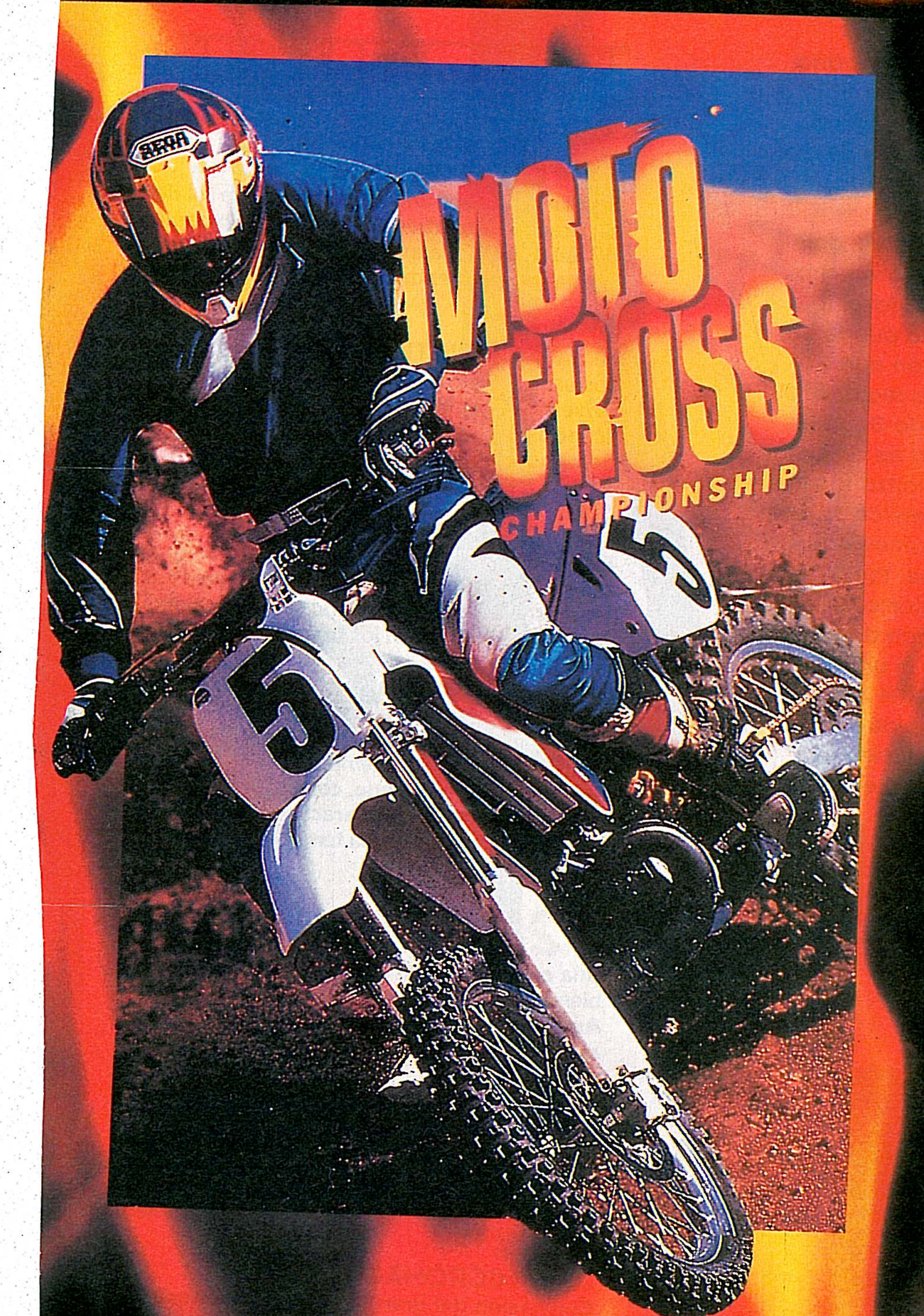


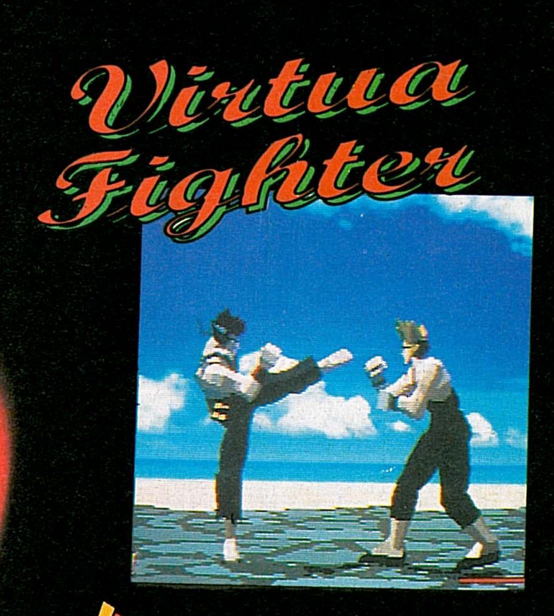
En el próximo mes de junio arderás de gusto con los juegos que han hecho cenizas a más de un jugador, Chaotix, Stellar Assault y Motherbase quemarán tus ansias de retarte por muy diablo que seas.





QUE ARDE





VE CALENTANDO TU IMAGINACION.

Próximamente podrás luchar en la batalla más infernal que jamás hayas estado. El juego de las peleas más duras Virtua Fighter, llegará a Mega Drive 32X para dominarte por completo.

NO TE QUEMES. ¡¡LO ESTABAS ESPERANDO!!

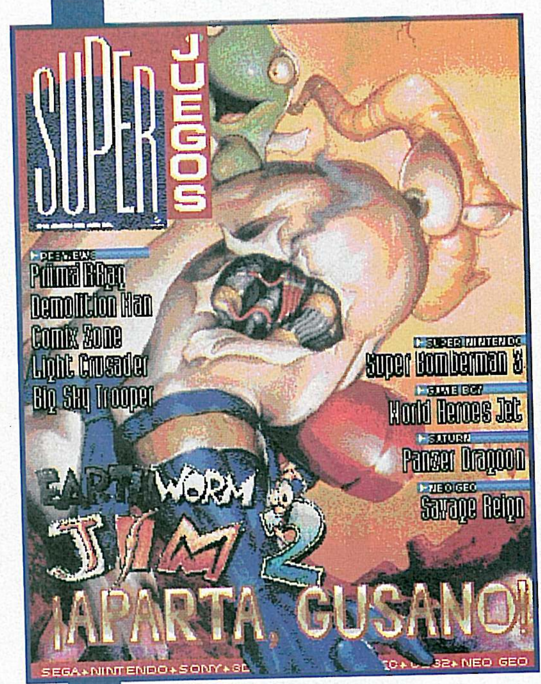
Hace tiempo que estabas condenado, ahora con la archiestupenda consola Mega Drive 32X viene el archifamoso juego Motocross Championship completamente gratis. Si no la compras tu vida será un infierno.



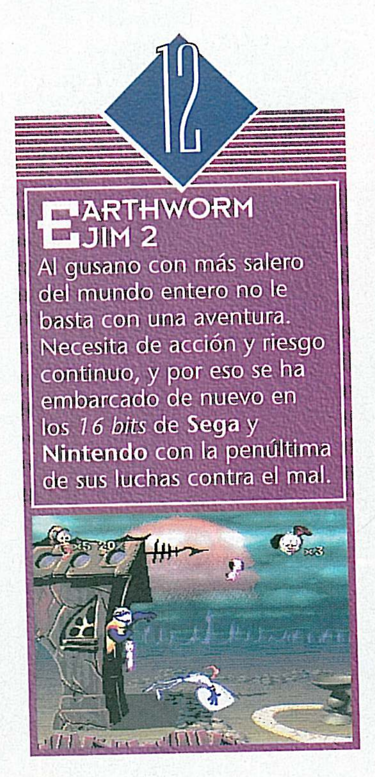
SUMARIO

AGOSTO 1995

EN PORTADA

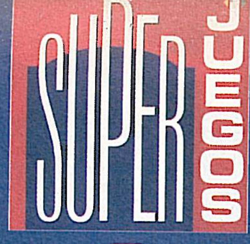


Los meses de verano suelen ser de tranquilidad general. Da la impresion de que tanto distribuidoras como vosotros, usuarios finales, dais vacaciones a vuestro pasatiempo favorito. Este verano puede ser la excepción que confirme la regla. Si el mes pasado Sega se encargaba de animar el «cotarro» lanzando la Saturn al mercado, este mes las numerosas novedades, tanto previews como reviews, se encargan de que no os toméis ni un respiro. EARTHWORM JIM 2 ocupa nuestra portada por méritos propios más que sobrados. El gran sabor de boca de su primera parte nos obliga a esperar lo mejor de su secuela.





40 SUPER PREVIEWS



GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director de Coordinación Editorial: Agustín Valladolid

Director en funciones: Marcos García
Director de Arte: Tomás Javier Pérez
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: J. L. del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España Rodríguez
Portada: Raúl Martín
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



CARTA DE LA REDACCION

MULTIMEDIA, la palabra favorita de muchos torpes, algún resabiado, y una legión de expertos informáticos, pasa a primer plano en la actualidad de las nuevas tecnologías. Parece ser que como la elevada cantidad de dinero que cuestan las nuevas consolas no pueden pagarla muchos usuarios, se tiene que convencer a los padres ofreciendo un entorno multimedia. A Sega Saturn, el más claro ejemplo de esto, le han puesto el caramelo delante de su boca. Debido a su compatibilidad MPEG con el CDi, puede aprovecharse del fantástico y único catálogo en el mundo que tras varios años de arduo trabajo ha conseguido Philips. Años de lucha por derechos, años de enorme gasto en campañas de prensa, años de esfuerzo continuo que ha tardado en dar sus frutos para que, cuando comienza una era prometedora, otros puedan comerse parte del pastel. No sabemos que va a ocurrir. Puede ser una lucha interna entre Philips hardware y Philips software. Un hipotético acuerdo con Sega beneficiaría las ventas de películas, videos musicales, etc... producidos por Philips, pero perjudicaría muchísimo al soporte. Ver un VIDEO CD musical, educativo o cinematográfico parecía patrimonio exclusivo del CDi, y por lo tanto exigía su compra. Ahora, gracias a Sega, podemos prescindir de esa exclusividad y elegir entre Saturn y CDi.

¿MULTIQUE?

Nadie duda de la superioridad técnica de Saturn en el segmento juegos, y si a eso le añadimos gran parte del entorno multimedia del CDi, la máquina de Philips se queda sin argumentos en lucha por un buen posicionamiento en el futuro, y Saturn se coloca muy por encima de los demás competidores. Un negocio redondo para Sega que no debe dejar escapar, y un problema para el CDi que debe solucionar y sacar también su correspondiente tajada. Después de esto nos preguntamos: ¿serán los padres capaces de reconvertir la imagen de marca de Sega y tomarla como algo educativo, o de entretenimiento visual olvidando el aspecto lúdico de los juegos? No lo sabemos, pero sólo debemos recordar a las compañías, a todas, que no se pierdan en exceso en películas y demás zarandajas. Lo que queremos es jugar, y estamos seguros de que el entorno multimedia es, en muchos casos y con la honrrosa excepción del CDi, un pretexto, un truco para convencer a nuestros padres de que nos compren la consola deseada. Que se quede en eso y no vaya a más.

NOTICIAS

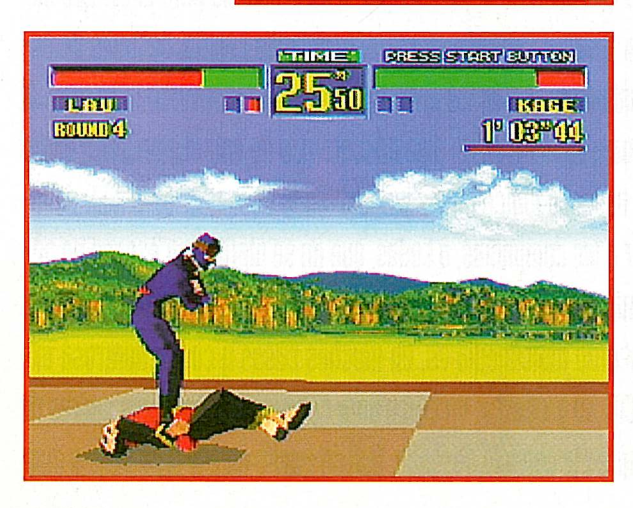
S E G A

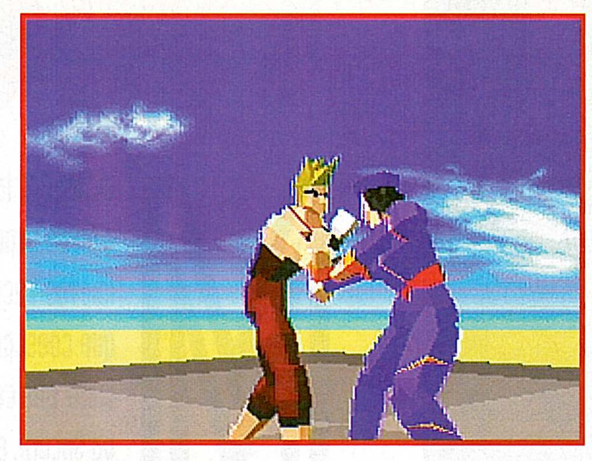
SEGA: una fiesta continua

Sega España está siendo una fuente inagotable de sorpresas y noticias. Hace apenas un mes, y de forma absolutamente inesperada, presentaban de manera oficial en nuestro país su sistema ***Saturn*** con los primeros juegos y periféricos. Pues bien, **Sega** acaba de ofrecer los primeros datos de ventas y, en contra de aquellos que anunciaban un pequeño calvario para esta consola, ***Saturn*** ha iniciado su camino a ritmo de marcha triunfal. Según fuentes de la propia compañía, las tiendas han agotado sus existencias y ya han comenzado a hacer nuevos pedidos para responder a la fuerte demanda.



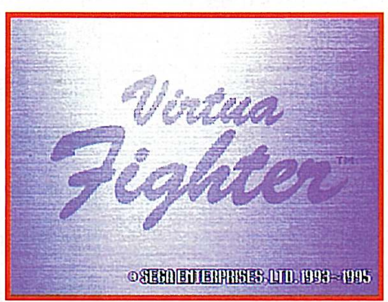






Aunque muchos ponían en duda el resultado de la conversión de VIRTUA FIGHTER para MD 32X, lo cierto es que los chicos de AM2 han vuelto a conseguirlo. Pese a que existan lógicas diferencias con el modelo original, esta versión cuenta con lo primordial en este tipo de programas: jugabilidad, espectacularidad y una velocidad de vértigo.

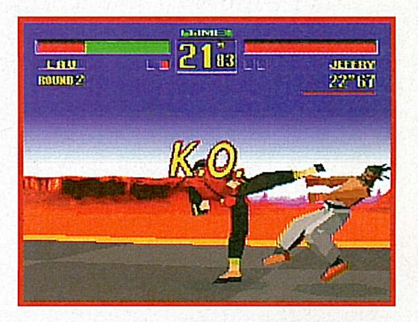




Además de esta grata noticia, los fanáticos del *beat´em-up* VIRTUA FIGHTER están de enhorabuena y por partida doble. Dicho juego contará a partir de este momento con dos nuevas versiones. La primera de ellas será la tantas veces anunciada conversión para ***MD 32X***. La segunda versión (auque quizá deberíamos decir «versión de conversión») sería VIRTUA FIGHTER REMIX para ***Sega Saturn*** y que tendrá como principal novedad con respecto a su predecesora la incorporación de texturas a los polígonos.

Por último, durante el pasado 8 de Julio, en el **Hotel Parque Avenidas** de Madrid, se celebró la Gran Final del **III Campeonato Nacional de Videojuegos** organizado por **Sega Consumer Products**. En este macro-campeonato que tuvo como escenario las principales tiendas de toda nuestra geografía, participaron más de 10.000 jóvenes de los que sólo diez accedieron a la Gran Final. El valenciano **Marco Vivo Lozano**, ganador absoluto tras sumar los puntos de las pruebas, se impuso por estrecho margen a su paisano **José Antonio Cañadas**. Los nombres de los otros finalistas son: Rafael Sánchez González, Aurelio Quintana Santana, Hector Acosta Pérez (los tres de Las Palmas de Gran Canaria), David López Calvo (Granada), Antonio Lledó Folch (Valencia), Francisco Sáiz Albina (Valencia), Javier Torres García (Alcalá de Henares) y Domingo Cabello Busquets (Alcalá de Henares).

!!Enhorabuena Campeones!!.











ARCADIA no toma vacaciones

Durante este verano seréis testigos de declaraciones enfrentadas sobre cúal será el equipo estrella de la próxima temporada. No hagáis caso, el mejor fútbol nos llegará de la mano de **Arcadia** y **Domark**. Se llama TOTAL FOOTBALL y saldrá tanto para ***Mega Drive*** como para *SNES*, aunque con dos concepciones del fútbol bien diferentes. La versión de ***Mega Drive***, que aún está muy lejos de su finalización, presenta una perspectiva isométrica, ritmo trepidante, animación espectacular en los jugadores y un sinfín de detalles en los que destacaríamos las celebraciones de los goles. Por su parte, la versión para *SNES* es un juego con mucha más historia, ya que empezó a programarse hace algunos años por los diseñadores del MATCH DAY de ***Spectrum*** bajo el nombre de SOCCERAMA. En lo que se refiere a sus características, no os faltarán una jugabilidad enloquecedora, varias perspectivas, animación realista y todas las opciones que uno pueda desear. **Arcadia** también nos traerá PORKY PIG HAUNTED HOLIDAY para ***SNES***, una aventura de 16 megas protagonizada por la magia del cerdito más famoso de la **Warner**.



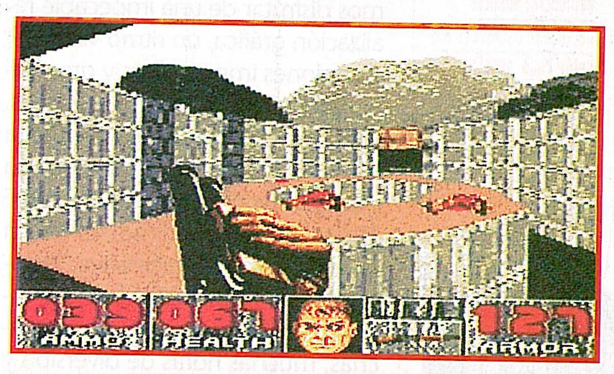




S N E S

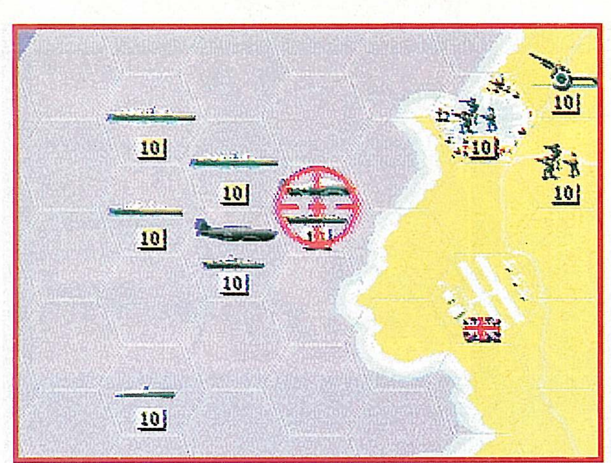
Doom también asombrará en SNES

Ocean, tras una larga y cruenta batalla por hacerse con sus derechos, será la compañía poseedora de la traslación a ***SNES*** del mítico DOOM realizado por **Sculptured Software** e **Id Software**. El juego más controvertido y querido de toda la historia bien merecía un esfuerzo especial por parte de sus programadores. Según ellos mismos, la versión para ***SNES*** no desmerecerá ni un ápice de las de ***PC*** u otros sistemas en el apartado de movimientos. Esta afirmación tan contundente está respaldada en el hecho de que DOOM para ***Super Nintendo*** contará con el poderoso chip SFX2 para mover a la perfección tan magnos escenarios. Esta versión tendrá todos los personajes que hicieron famosa a la primera entrega, es decir, que podremos difrutar con seres como los Cacodemons o el iracundo Barón del Infierno. **Ocean** calcula que sus trabajos estarán terminados antes de las próximas Navidades. Sobre este tema, lo único que podemos deciros es que en el E3 de Los Angeles pudimos ver una beta muy incompleta y hay motivos para la esperanza.





El sueño de cientos y cientos de aficionados está a punto de hacerse realidad. DOOM para SNES promete ser tan extraordinario como la versión hermana de PC. Además, tendrá más armas y nuevas animaciones.



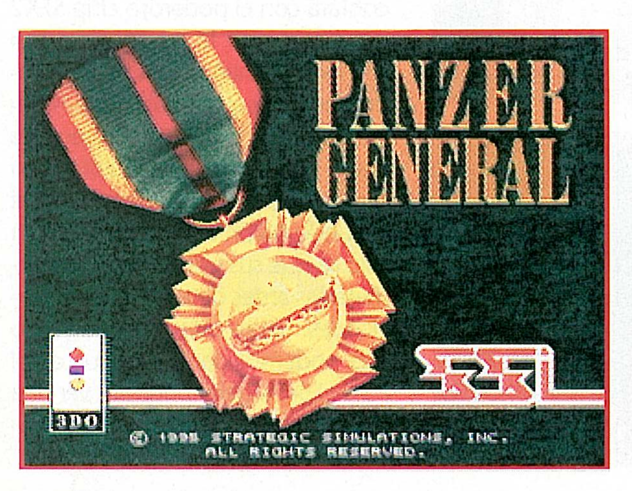
3DO

La estrategia de 3DO de PANASONIC

Los amantes de los juegos de estrategia tendrán dentro de escasas fechas una oportunidad única de demostrar su capacidad con PANZER GENERAL, el primer programa de estrategia para *3DO*. Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, PANZER GENERAL cuenta con más de 35 escenarios de campaña diferentes, 350 tipos de unidades militares distintas que van desde unidades de tanques **Tiger** a un escuadrón de **B-17**, todo tipo de circunstancias metereológicas y una opción de dos jugadores simultáneos. Con un desarrollo veloz y cinemas de todo tipo, PANZER GENERAL, es el juego que conseguido aunar inteligencia y diversión. Sólo hace falta recordar un dato: ha sido considerado como el mejor juego de estrategia del 94 y también tendrá su correspondiente versión para *PlayStation*.

PANZER GENERAL se convierte en el primer juego de estrategia pura y dura para el sistema 3DO. Para tan magno acontecimiento, se ha elegido al que, según los expertos, fue el rey del género en 1.994. Un título del que se espera una aceptación notable entre los aficionados.

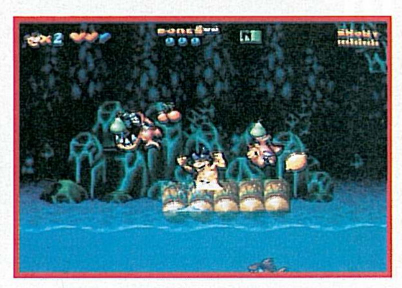
Basado en los momentos claves de la Segunda Guerra Mundial, PANZER GENERAL nos permitirá demostrar nuestra capacidad estratégica y, sobre todo, nuestra rapidez de reflejos en momentos de tensión. Una obra maestra para un público tan reducido como elitista.



SPACO

SPACO ya es prehistoria en Super Nintendo





Spaco será la encargada de la distribución en nuestro país de PREHISTORIK MAN, el juego de plataformas en el que la compañía **Titus** ha invertido casi tres años de trabajo y que llegará a nuestro país allá por Septiembre. Esta aventura, como muchos de nuestros avispados lectores habrán supuesto, tiene como marco temporal los primeros años del origen de nuestra especie. En sus 8 megas podremos disfrutar de una impecable realización gráfica, un ritmo vibrante, situaciones impensables y gran variedad en el desarrollo de las fases. Para que os hagáis una pequeña idea, PREHISTORIK MAN tiene un gran parecido con el fantástico JOE & MAC que conocimos tanto en consola como en recreativa. Plataformas de impecable diseño y estructura diversa nos aseguran muchas, muchas horas de diversión y espectáculo. Lo dicho, lo veremos en Septiembre.



JAGUAR

PINBALL FANTASIES también rebota en JAGUAR

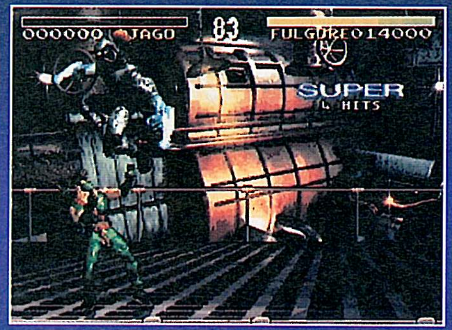
El fantástico PINBALL FANTASIES de **21st Century**, que tanto éxito alcanzó en sus versiones de *PC* y *Amiga*, tendrá desde ahora también una versión para *Jaguar*. Como algunos recordarán, este clásico de la programación contaba con cuatro mesas de juego de espectacular diseño, unas melodías sensacionales, los mejores efectos sonoros y uno de los movimientos de bola más conseguidos de todos los tiempos. Divertido, jugable y adictivo, PINBALL FANTASIES está considerado por los especialistas del género como el juego más completo e imperecedero de su género. La calidad y potencia de los *64 bits* de la *Jaguar* parece que harán de esta versión la más completa y perfecta técnicamente de todas las existentes. Nosotros no lo pondremos en duda.



Estas son las cuatro alucinates mesas que conforman el inventario de PINBALL FANTASIES. El clásico de PC y Amiga cobrará una nueva dimensión en la poderosa 64 bits de Atari. Técnicamente perfecto, trepidante, divertido y con la jugabilidad de siempre







Ya es Navidad en NINTENDO

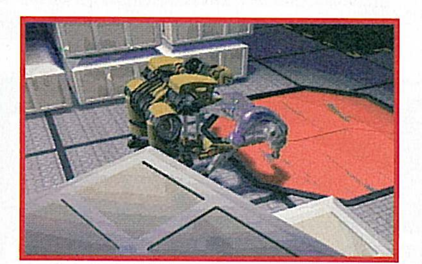
El mundo del videojuego se mueve cada vez con mayor anticipación y, como muestra de ello, nada mejor que observar a **Nintendo** y sus preparativos cara a la campaña navideña para luchar contra la irrupción de las nuevas tecnologías. Desde el próximo mes de Septiembre hasta finales de año, la compañía **Nintendo** tiene previsto una impresionante lista de títulos entre los que figuran bombazos para *SNES* como KILLER INSTINCT (Septiembre) o las segundas partes de DONKEY KONG COUNTRY (Noviembre) y SUPER MARIO WORLD (Octubre). Aunque las fechas aún no son definitivas, sí conocemos algunas cifras de las unidades que llegarán a España de KILLER INSTINCT: 65.000 para *SNES* y 40.000 para *Game Boy*. Otros datos de interés y relacionados con las ventas de **Nintendo** son:

- ILLUSION OF TIME: 15.617 unidades vendidas del 20 de Mayo al 20 de Julio.
- DONKEY KONG LAND: 5.000 unidades agotadas en 3 días.
- PACK SUPER MARIO ALL STARS: 17.000 unidades de Enero a Junio.
- GAME BOY: 48.300 unidades de Enero a Junio.

C D i

RISE OF THE ROBOTS para el CDi de Philips

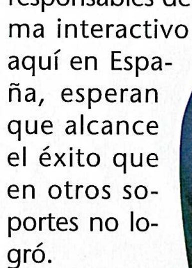


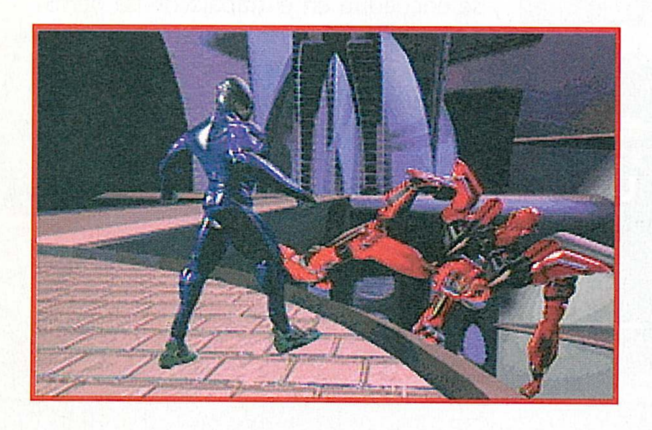


Pasito a pasito, **Philips** y su ***CDi*** van ampliando su catálogo de novedades y, como era de esperar, lo hacen con títulos conocidos por todos los usuarios de consolas. En esta ocasión se trata del RISE OF THE ROBOTS de **Mirage**, el juego de lucha ambientado en un futuro cibernético que ya ha pasado por casi todos los formatos conocidos. La diferencia más notable que encontraremos en esta versión será la espectacularidad e impecable realización del entorno gráfico, sólo comparable con la fantástica versión para *PC*. Los usuarios de ***CDi*** podrán disfrutar a partir de ahora de un clásico de la lucha «uno contra uno», género al que no están lo que se dice muy acostumbrados los usuarios del ***CDi***. **Sofía de Altolaguirre** y **Diego Minguela**, responsables del sistema interactivo aquí en España, esperan que alcance el éxito que en otros soportes no logró.



La compañía holandesa no ceja en su empeño de emparentar a su estandarte con el mundo de las consolas. RISE OF THE ROBOTS es una muestra más de las claras intenciones de esta gran compañía. Un juego emparentado especialmente con los 16 bits de Nintendo y Sega y que espera causar una impresión más grata que la que causaron las otras versiones. Sus tremendas cualidades gráficas tratarán de lograrlo.









HE AQUI UNA PEQUEÑA COMPARATIVA EN LA QUE SE APRECIAN LAS POSIBLES DIFERENCIAS QUE EXISTIRAN ENTRE LA VERSION DE MEGA DRIVE (ARRIBA) Y LA DE SUPER NINTENDO (ABAJO). PARECE QUE, POR UNA VEZ, LA VERSION DE MEGA DRIVE ES MEJOR GRAFICAMENTE.

EARTHWORM JIM 2

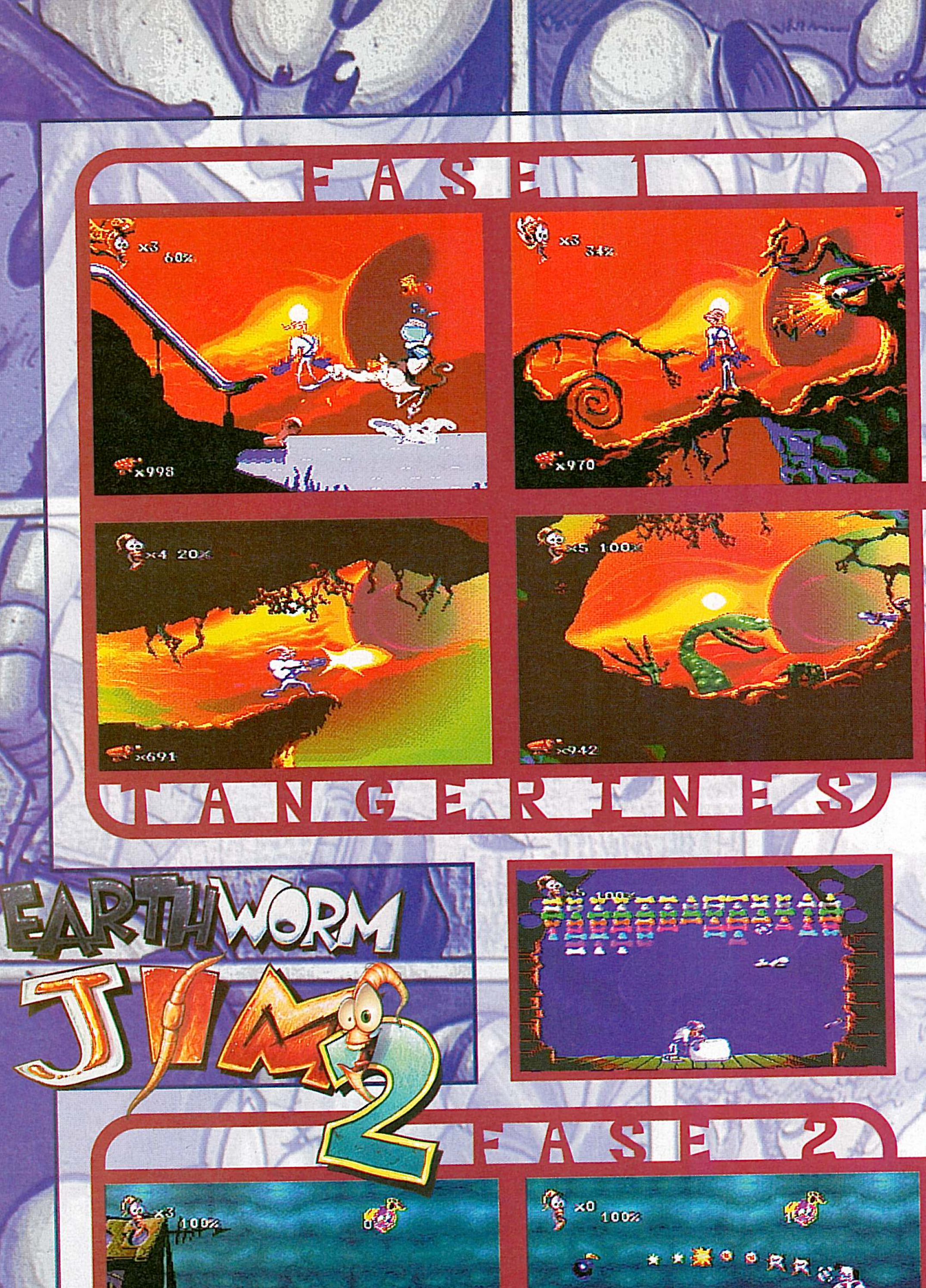
El gusano más chulesco de las galaxias conocidas y por conocer, tiene el grato honor de presentar en sociedad lo que es su última participación en un videojuego. De la mano de la cada vez más prestigiosa **Shiny Entertainment**, Jim intentará asombrarnos, por segunda vez consecutiva, con un tremendo e impresionante despliegue de efectos especiales con los que demostrar que el éxito, como muchos piensan, no es flor de un solo día.

El éxito, sin duda, se encuentra en el trabajo de las personas. Aquellas que no escatiman recursos, tiempo y sacrificios para conseguir que su esfuerzo sea valorado justamente por los demás. Que se lo digan a **Shiny Entertainment**, una compañía que nació bajo el éxito de **David Perry** y que, hoy por hoy, vive un especial romance con el reconocimiento mundial gracias al buen hacer y empeño de sus programadores y diseñadores. Estos han sabido buscar la fórmula perfecta que combine



con acierto aspectos tan diferentes unos de otros como la jugabilidad, los gráficos y el apartado sonoro.

La excepcional aceptación que obtuvo la primera aventura de este aguerrido gusano ha llevado a sus creadores a colmar los deseos de diversión de una masa que, salvo raras excepciones, ha sabido valorar la calidad de un título como EARTH WORM JIM. Hay pocas cosas más difíciles en el campo de los videojuegos que programar un título utilizando auténticos dibujos animados para la representación de personajes protagonistas y secundarios. Crear las distintas animaciones de cada uno de los «actores», que en ciertas ocasiones pueden llegar a contarse por cientos, es ya de por sí un trabajo de chinos. Pero lo peor, aunque sea difícil de creer, llega cuando el equipo de programación debe ingeniárselas para que esos resultones personajes no creen el notable desequilibrio que se puede observar



en otros títulos que utilizan técnicas semejantes. Suele ser bastante normal encontrar juegos cuyos personajes no se adaptan a las exigencias del decorado, siendo más habitual en juegos que utilizan animaciones de actores reales. Es obvio que éste no es el caso que nos ocupa. Gracias a todo este esfuerzo se consigue unir en uno solo la espectacularidad de los buenos videojuegos y la belleza del clásico arte de los dibujos animados. Este mismo cóctel es el que ha permitido que algún magnate del mundo de los cómics se fijase en la esbelta figura de este pseudo-héroe, proporcionándole la posibilidad de protagonizar una serie de cómics que desde hace varios meses aparecen en el mercado extranjero con cierta asiduidad.

EN ESTE PRIMER NIVEL SE PONE DE MANIFIESTO LA INTENCION DE LOS PROGRAMADORES A LA HORA DE CREAR UN TITULO REPLETO DE EFECTOS ESPECIALES Y PLAGADO DE DIBUJOS ANIMADOS.

Las innovaciones incluidas en esta segunda entrega de la saga se verán acentuadas más aún en el aspecto visual, sobre el que se han tomado ciertas licencias a nivel infográfico que, en algunos niveles como el de **Peter Pan**, estimulan aún más la figura del gusano Jim. Parece mentira que incluso la versión para ***Mega Drive*** sea capaz de representar con tanta genialidad unos colores tan vivos como los que podemos encontrar en este nivel. Nivel que, debido al precario estado de producción en que se encuentra la versión *beta* que tenemos a nuestra disposición, oculta, como si de

FASE 2

EN ESTA FASE DEBEREMOS LIMITARNOS A DEVOLVER A SU MADRE LOS CACHORROS QUE EL MALVADO DE LA GRANJA ESTA MALTRATANDO. UN NIVEL DIVERTIDO Y MUY ESPECTACULAR.

BOUNCIN PUPPIES

FASE 3



PETER PAN

LO MAS DESTACADO DE ESTE TERCER NIVEL LO ENCONTRAMOS EN LOS ESPECTACULARES GRAFICOS QUE MUESTRA, INCLUSO EN JIM.





FASE 4

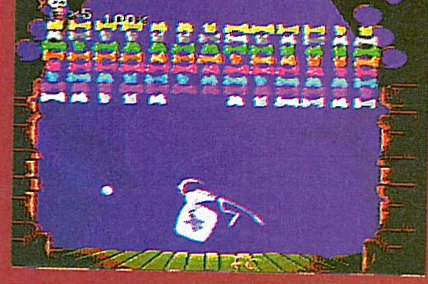


ALIEN ABDUCT

NO PUEDE EXISTIR UN JUEGO DE JIM EN EL QUE NO APAREZCAN VARIADOS ALIENS A LOS QUE ENFRENTARNOS. DE LO MEJOR GRAFICAMENTE.



FASE 5



CARNIVAL RIDE

UN EXTRAÑO PASEO EN DRAGON Y POCO MAS. CUANDO NOS LLEGUE LA VERSION TERMINADA OS CONTAREMOS MAS SOBRE ESTE NIVEL..



FASE 6



BLIND SALLY

EXTRAÑAS CIRCUNSTANCIAS SE UNEN PARA IMPEDIR QUE EL POBRE DE JIM FINALICE CON EXITO TAN ARRIESGADA Y DIFICIL AVENTURA.



FASE 7



LORENZEN SOIL

JIM HA DESCUBIERTO UNA NUEVA FORMA DE ABRIRSE CAMINO A TRAVES DE LOS DISTINTOS NIVELES: ACABAR CON TODO.



FASE 8



LEVEL ATE

COMIDA, COMIDA Y MAS COMIDA. POCO MAS EN ESTE NIVEL.



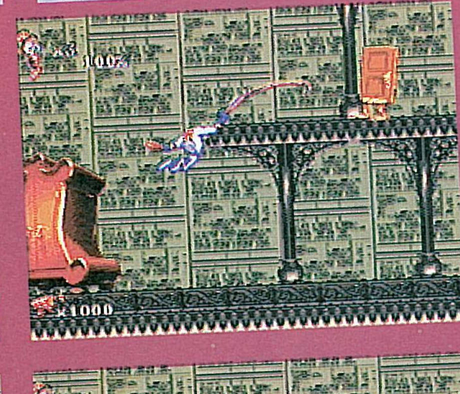
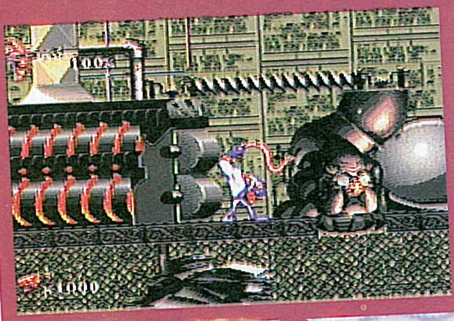


un tesoro se tratase, lo que parece ser un bello enemigo de final de fase en perspectiva isométrica. El resto de niveles, once en total, y su gran cantidad de subniveles, conservan con excepción de escasas innovaciones, el mismo desarrollo del primer EARTH WORM JIM. En el nivel quinto se cambia por completo la filosofía del juego, ya que se nos invitará a participar en juegos clásicos como el de los ladrillos. Octubre toma ventaja como el mes que más posibilidades tiene de disfrutar de la puesta de largo de este **EARTH WORM JIM 2**. Las espadas están en todo lo alto. En próximos meses aparecerán, sobre todo para ***Super Nintendo***, títulos tan importantes como las segundas partes de DONKEY KONG COUNTRY y SUPER MARIO WORLD. Son dignos y duros competidores, aunque viendo lo que esta versión *beta* nos ha deparado, no sería de extrañar que Jim fuese capaz de provocarles, por lo menos, un fuerte e intenso dolor de cabeza. Vosotros, y sólo vosotros decidiréis cuál es el soberano.

J. C. MAYERICK

UNO DE LOS NIVELES MAS EXTRAÑOS QUE HEMOS TENIDO LA APORTUNIDAD DE VER. UNA ESCALERA INTERMINABLE EN LA QUE NO OCURRE NADA. FALLOS TIPICOS DE UNA VERSION BETA.

FASE 9


ISO 9003



FASE 10



CATHEDRAL

UN NIVEL RELIGIOSO EN EL QUE JIM DEBERA MOVERSE ENTRE ORGANOS Y ARTILUGIOS SEMEJANTES. UNOS GENIALES ENEMIGOS NOS ESPERAN EN LOS MAS RECONDITOS RINCONES. LA AVENTURA AUN NO HA TERMINADO.

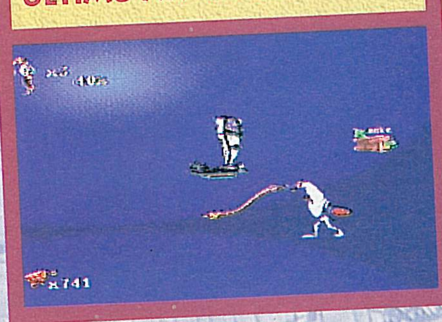


FASE 11



ABSTRACT ART

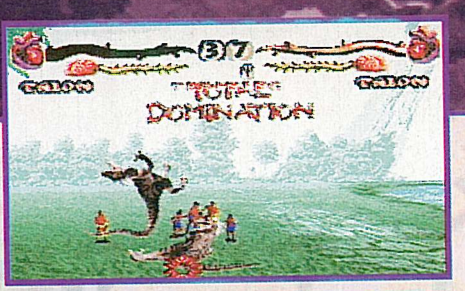
EL ARTE ABSTRACTO LLEGA A LOS VIDEOJUEGOS. LOS CHICOS DE SHINY ENTERTAINMENT YA NO SABEN QUE INVENTAR, APARTE DEL GENIAL EFECTO GRAFICO LOGRADO EN ESTE, POR EL MOMENTO, ULTIMO NIVEL DEL JUEGO.

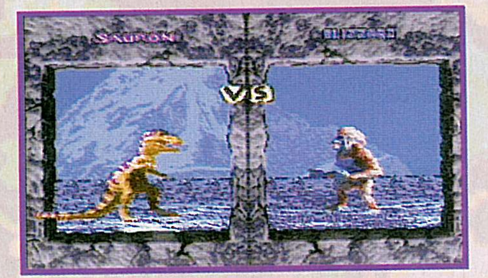



JUEGATE
Lo estabas esperando y ya está aquí. Sega Saturn te saca de la tumba en la que dormías para despertarte al mundo de los videojuegos más sorprendentemente reales.
Con tres procesadores Risc de 32 bits trabajando en paralelo, 5 procesadores adicionales, más de 16 millones de colores en pantalla, 500.000 polígonos por segundo y un software exclusivo, la experiencia Sega Saturn es PELIGROSAMENTE REAL.
DAYTONA USA
Prepárate a recibir el impacto más fuerte de tu vida. Una vez más AM2 lo ha conseguido. El famoso equipo de programación japonés ha logrado realizar una perfecta conversión a Sega Saturn de este simulador de carreras líder absoluto en las salas recreativas.
Mientras otras consolas de "última generación" sufren para reproducir en pantalla unos pocos coches, Sega Saturn es capaz de mostrar simultáneamente los 40 del arcade original.
Impresionantes gráficos, máxima jugabilidad, sonido envolvente y nuevas opciones que hacen todavía más difícil y apasionante esta carrera donde la realidad corre a más de 200 kilómetros por hora.
SEGA SATURN
Virtua Fighter
41


LA VIDA
VIRTUA FIGHTER
Ya puedes dejar el gimnasio, la recreativa de mayor éxito en Japón, el gran clásico de los juegos de lucha está a punto de invadir tu hogar.
Programado por el mismo equipo y fiel a la recreativa en todos los aspectos, la conversión a Sega Saturn presenta los ocho personajes incluído el jefe Dural, manteniendo todos los movimientos de la versión arcade, 8 niveles de escalofriante duración y un sonido que impactará tu cerebro antes que los mortíferos golpes lanzados desde la realidad de tu sistema Sega Saturn.
El mítico equipo de programación AM2 ha hecho de Virtua Fighter el único juego de lucha en el que merece la pena que gastes tu tiempo.
DAYTONA USA
SEGA SATURN
SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE REAL



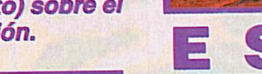








Son siete los luchadores entre los que podemos elegir. Cada uno de ellos cuenta con su propio escenario (realmente bonitos, por cierto) sobre el que ejercer de anfitrión.



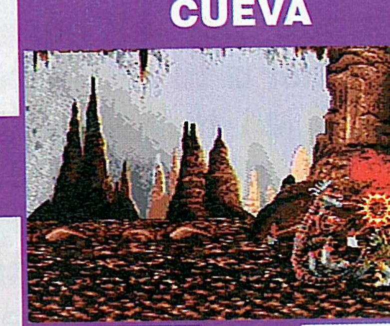
ESCENARIOS MD

RECORDS

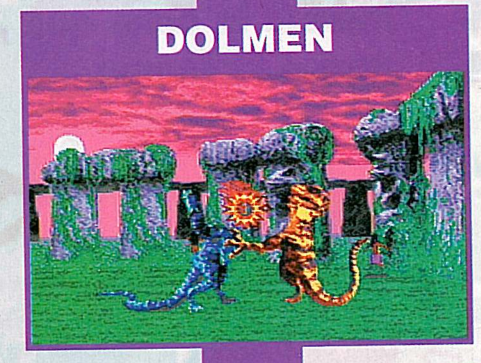


CIUDAD

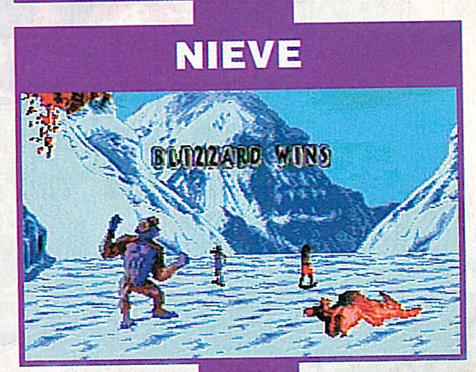
CUEVA



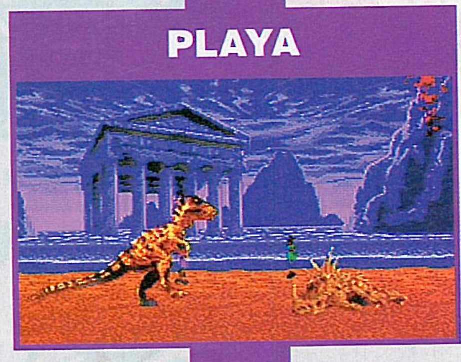
DOLMEN



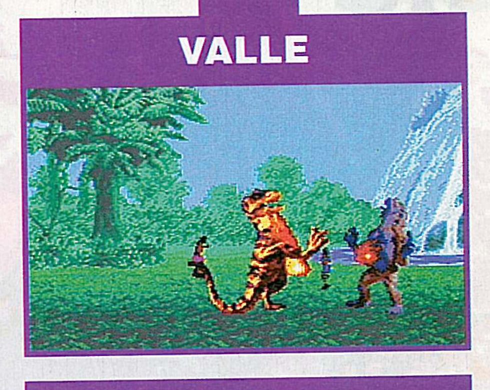
NIEVE



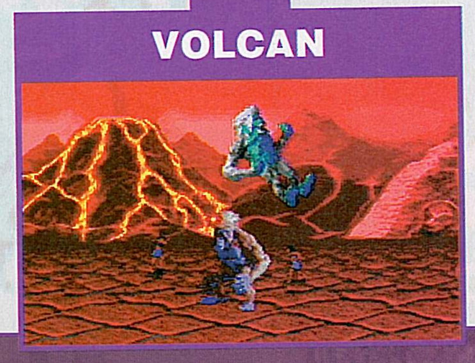
PLAYA



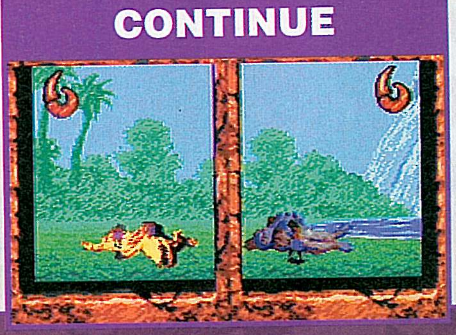
VALLE



VOLCAN



CONTINUE



PRIMAL RAGE

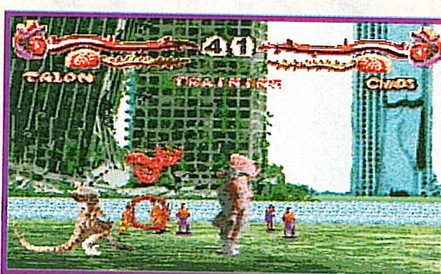
El género de los juegos de lucha encuentra en este **PRIMAL RAGE** la tabla de salvación ante la patente falta de originalidad de algunos programadores. Nacidos a partir de una técnica tan antigua como el *Stop-Motion*, Armadon, Sauron, Vertigo, Talon, Chaos, Diablo y Blizzard se presentan en sociedad con la versión doméstica de un título que ha hecho las delicias de los incondicionales de los salones recreativos. Esta técnica, que ha sido utilizada en películas tan «poco» conocidas como **LA GUERRA DE LAS GALAXIAS**, permite crear los movimientos de los personajes a partir de reproducciones en latex de lo que antaño, se supone, eran dinosaurios. Pese a que el número de enemigos no sea precisamente alto, no debemos llevarnos a engaño, ya que la calidad gráfica de cada uno de los *sprites* es realmente buena, integrándose de una forma casi perfecta con los bellos escenarios creados originalmente por la compañía **ATARI** para su versión recreativa. La originalidad de este título

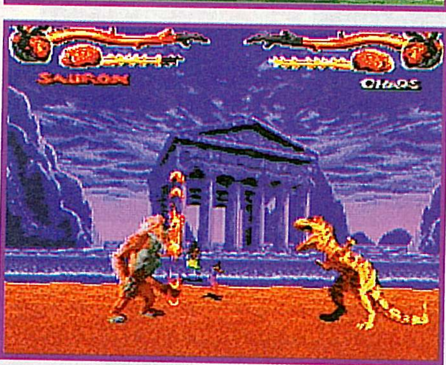






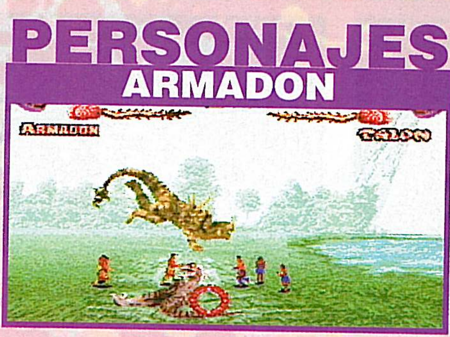
Los sprites de los personajes, tomados a partir de pequeñas figuras de latex, suponen la mayor innovación de un título llamado a convertirse en uno de los éxitos del año.





PERSONAJES

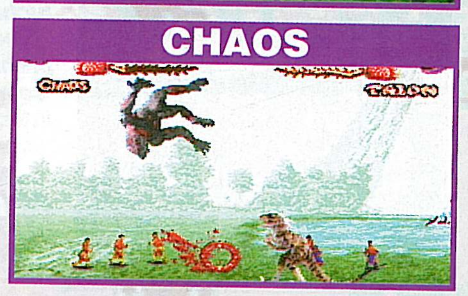
ARMADON



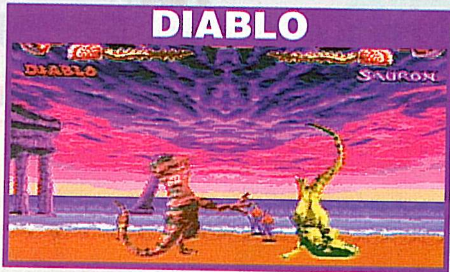
BLIZZARD



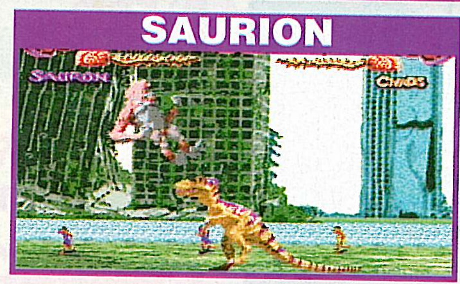
CHAOS



DIABLO



SAURION



TALON



VERTIGO

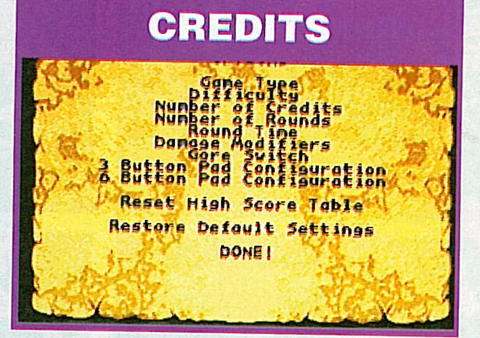








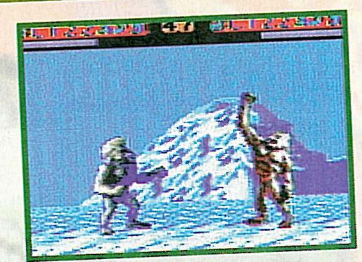
CREDITS



se verá aderezada en la versión final con la inclusión de magias y un modo *gore* especial . La versión *beta* que hemos tenido la oportunidad de visualizar no muestra en su totalidad las excelencias de este juego, aunque es de esperar que la versión definitiva ofrezca, por lo menos, la misma espectacularidad y jugabilidad que la versión *Coin-Op*. El mes de septiembre lo sabremos con total seguridad.

J.C.MAYERICK







La espectacular *coin-op* protagonizada por dinosaurios que ha barrido en todos los salones recreativos de España y del Mundo, va a tener una sorprendente versión para **Game Gear** en la que, por el momento, tan sólo se echa en falta a uno de los siete personajes del juego. La reducción de movimientos de los protagonistas ha sido totalmente necesaria (ya quisiera la **Game Gear** no tener que prescindir de ellos), aunque aun así se ha conseguido que la variedad de éstos sea suficiente como para enganchar al jugador. Los escenarios, por otro lado, han intentado imitar en lo posible a los originales, consiguiendo resultados realmente buenos que permiten mirar al futuro con esperanza. Por lo tanto, parece factible que en un futuro inmediato podamos disfrutar con los Vertigo, Sauron, Chaos y compañía en frenéticos combates en los que el ser humano se limita al papel de mero espectador.

J.C.MAYERICK

OPCIONES

OPTIONS
→ CREDITS 10
ROUNDS 1
ROUND TIME 90
DIFFICULTY 8
FACTORY DEFAULT

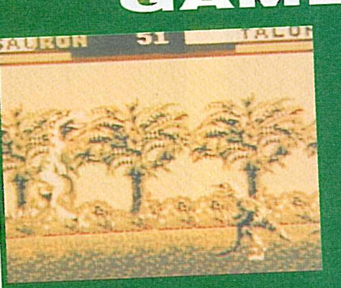
La espectacular lucha de dos bestias prehistóricas se mantiene intacta en las versiones para las portátiles de Sega y Nintendo.

SELECCION



PRIMAL RAGE

PRIMAL RAGE es un juego que basará gran parte de su éxito en la predilección que tenemos todos por los dinosaurios.



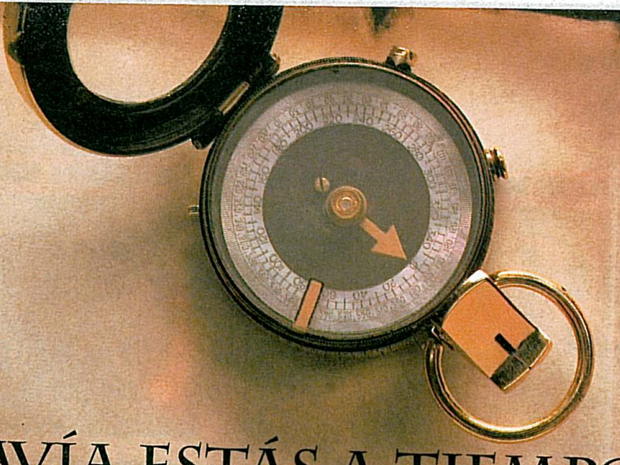

El catálogo de juegos de lucha one-on-one en las portátiles se va incrementando día a día gracias a producciones del calibre de esta conversión.








SE ESPERA QUE LA VERSION PARA *GAME BOY* SEA MUY PARECIDA A LA DE *GAME GEAR*. DE HECHO, EN ESTA ADAPTACION TAMBIEN SE HAN VISTO OBLIGADOS A LA DESAPARICION DE UNO DE LOS PERSONAJES DEL JUEGO. LOS FONDOS PARECEN SER LOS MENOS LOGRADOS, AUNQUE POCO SE PUEDE REPROCHAR EN ESTE ASPECTO, YA QUE EL APARTADO GRAFICO DE *GAME BOY* TIENE LIMITACIONES DE COLOR CONOCIDAS POR TODOS.



TODAVÍA ESTÁS A TIEMPO DE CAMBIAR EL DESTINO DE TUS VACACIONES.

(Y EL DE TODA LA HUMANIDAD).

El mundo está amenazado. Y tú, puedes luchar por evitarlo.
Pero tendrás que ser más valiente que en The Legend of Zelda.
Más astuto que en Secret of Mana. Quizá, ahora tú
seas nuestra última esperanza.

ILLUSION OF TIME.
Sólo para SUPER NINTENDO

Gran Muralla



Babel

Machu Picchu



ILLUSION of TIME

Veintidós destinos desconocidos y llenos de encerronas. Castillos tenebrosos. Cuevas aterradoras. Calabozos torturantes. Y 750 de los más terribles... más sanguinarios... más despiadados enemigos de todos los tiempos. Te escupirán ácido. Intentarán estrangularte. Pretenderán envolverte en sus melodías de fuego. Pero no todo son malas noticias. Encontrarás algunos amigos en el camino.



TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO

Sí, por primera vez para Super Nintendo, un juego de aventuras que te habla en tu propio idioma.

LIBRO DE PISTAS

74 páginas, también en castellano, que te pondrán sobre aviso de los peligros que deberás afrontar y que te darán algunos valiosos consejos para superarlos con éxito. Para cambiar el destino de tus vacaciones, no te queda otro camino que el que te lleva a la tienda. Lánzate a la aventura de Illusion of Time. Tal vez consigas el agradecimiento de toda la humanidad.



ILLUSION OF TIME.
LA AVENTURA MÁS COLOSAL DE TODOS LOS TIEMPOS.

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo®
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



LIGHT CRUSADER

Los amantes de los juegos de rol están de enhorabuena. La tremenda capacidad de adicción de este género se ve reforzada por el genial tratamiento gráfico que reciben todos los juegos que pasan por las manos de Treasure. Después de verano podremos disfrutar con uno de los grandes del año.

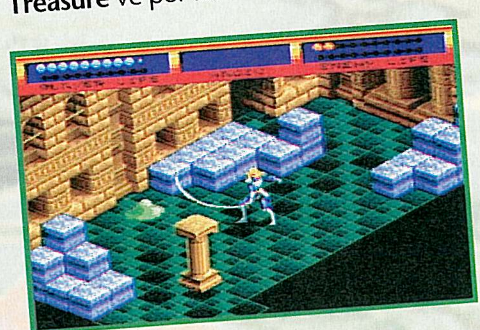
Hace aproximadamente un año, en estas mismas páginas, hacían su aparición las primeras imágenes del proyecto más secreto y ambicioso de **Treasure**: RELAYER. Una explosiva simbiosis de *Action RPG* y *Filmation* en el que el conocido grupo de programación había utilizado sus grandes conocimientos del *hardware* de **Mega Drive** para crear una aventura sin precedentes en la consola de **Sega**. Pues bien, tras sufrir diversas modificaciones, entre los que se encuentra el cambio de nombre, el proyecto de **Treasure** ve por fín la luz bajo el sugestivo título de **LIGHT CRUSADER**, y lo que es mejor: traducido integramente al castellano. Los creadores de algunos de los éxitos más sonados de *Mega Drive*, como GUNSTAR HEROES o DYNAMITE HEADDY, han producido uno de los mejores *Action RPG* jamás programados, en el que su impresionante calidad gráfica sólo se ve superada por su gran jugabilidad. Al mando de un caballero medieval, David Lander, **LIGHT CRUSADER** te brinda la posibilidad de volver a una época de acción y misterio, la oscura Edad Media, en un mundo dividido por las fuerzas del bien y del mal. Hordas de orcos, fantasmas y dragones, bajo las ordenes de brujos adoradores del Diablo, serán los enemigos a batir. Este juego retoma la gloriosa técnica *filmation*, de tan grato recuerdo para los usuarios de ***Spectrum***, con la incorporación de nuevas rutinas gráficas como la utilización de polígonos, con un resultado del todo impresionante. Por si no fuera difícil aplacar a las fuerzas del mal por medio de la magia y la espada, **LIGHT CRUSADER** te exigirá además grandes dosis de paciencia e inteligencia para solventar los numerosos acertijos y trampas secretas que encontraremos en el juego. Trampas que van

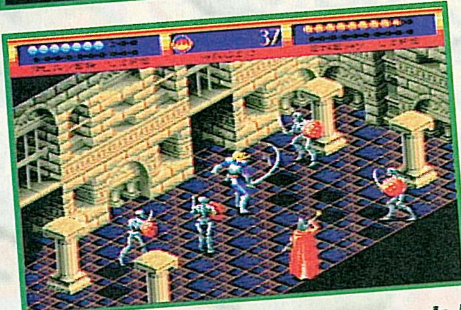


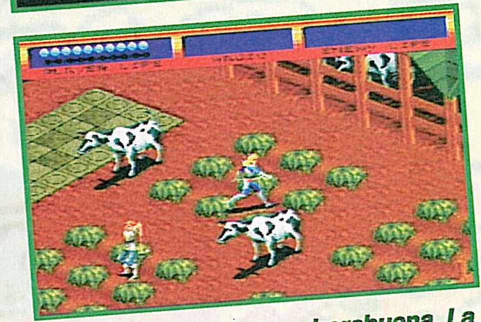


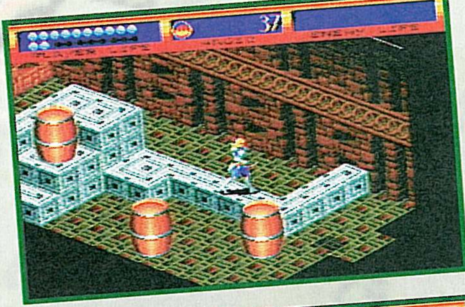


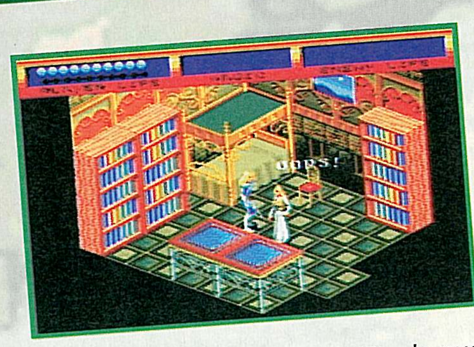






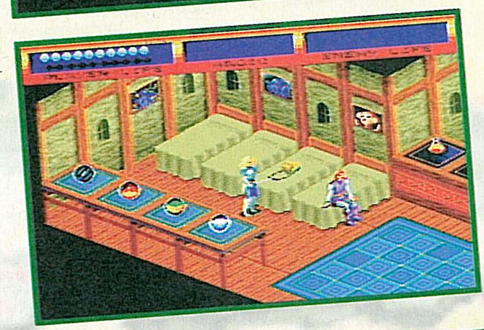














EN PERFECTO CASTELLANO



AL IGUAL QUE HICIERA CON STORY OF THOR Y SOLEIL, SEGA HA TRADUCIDO TODOS LOS TEXTOS DE LIGHT CRUSADER A LA MAS EXQUISITA LENGUA DE CERVANTES.







TRAMPAS, PUZZLES Y OTRAS MALDADES

POR SI NO FUERA SUFICIENTE CON COMBATIR A LAS FUERZAS DEL MAL, LIGHT CRUSADER ESTA PLAGADO DE TRAMPAS Y PUZZLES QUE SOLO PODRAS SOLVENTAR USANDO CON TINO TU MASA CEREBRAL.



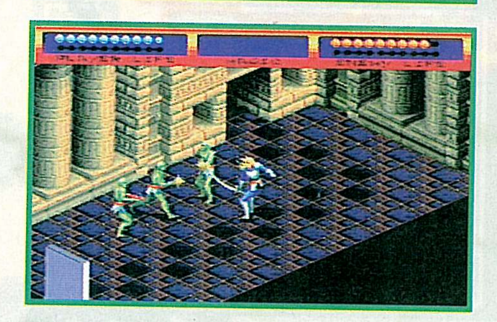


















desde puertas falsas que conducen a la muerte o suelos que se desploman hasta pasillos embrujados. Por suerte podrás contar con el apoyo de los habitantes del pueblo, que te proporcionarán toda clase de pistas y ayudas con las que solventar con éxito esta excitante aventura.
El mes que viene podréis disfrutar de una impagable *review* de este grandísimo juego, a cargo del genial **The Punisher**, todo un experto en *RPG* y cocina china y, además, el único ser humano que pela cebollas con el pliegue del ombligo sin echar nada a perder.

NEMESIS

DEMOLITION MAN




fase 1

1996

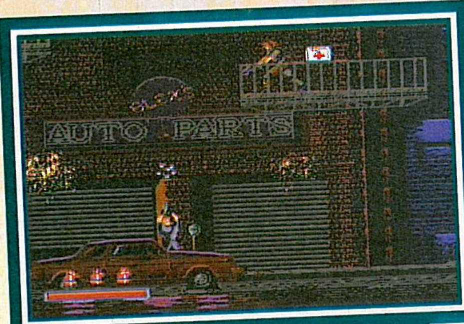
Esta es la fase inicial del juego. Deberéis rescatar a los rehenes que Simon retiene en un edificio de la ciudad de Los Angeles antes de que los liquide. Enemigos armados hasta los dientes y trampas mortales para una situación límite.




La compañía norteamericana **Acclaim** no para de bombardearnos con nuevos lanzamientos al mercado. Ultimamente se ha dedicado casi en exclusiva a la conversión de éxitos cinematográficos. STARGATE y JUDGE DREDD han sido las dos primeras licencias en caer en sus manos, consiguiendo un resultado aceptable en los *16 bits* de **Sega** y **Nintendo**. Ahora vuelve a la carga con la película protagonizada por la espectacular pareja formada por **Sylvester Stallone** y **Wesley Snipes**. Todo comienza a finales del siglo XX. Uno de los criminales más peligrosos de Los Angeles mantiene secuestrados a un grupo de personas en un edificio. El acceso a los rehenes es casi imposible, pues Simon Fenix (Wesley Snipes) ha apostado a sus mejores hombres por todas las plantas para evitar cualquier ataque de la policía. Tan sólo hay un hombre capaz de intro-



fase 2

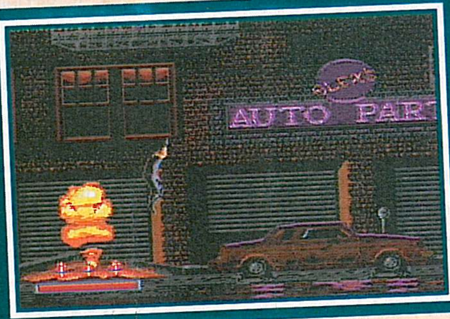




LOS ANGELES

Os encontráis en la ciudad de Los Angeles del siglo XXI. Simon Fenix está haciendo de las suyas y vosotros sois los únicos que podéis detenerle antes de que tome el control de la ciudad.







SIMON FENIX

Wesley Snipes encarna a un despiadado criminal. No tendrá ningún reparo en eliminar a quien se interponga en sus planes.







SNES-MD

ACCLAIM

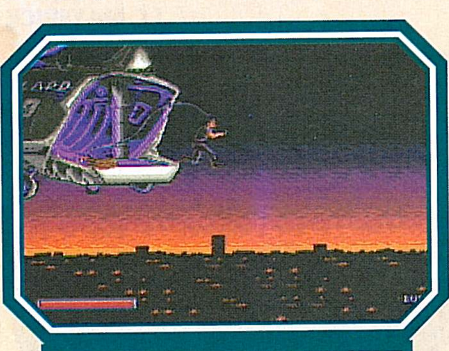
16 MEGAS

EE. UU.

ducirse en el edificio para llevar a cabo el rescate, Sylvester Stallone. A partir de este momento llegará vuestro turno, y si conseguís llegar al final de la fase seréis *criogenizados* para despertar en el siglo XXI y enfrentaros de nuevo a Simon Fenix. El despiadado villano se encuentra en un paraíso donde dar rienda suelta a sus más bajos instintos es cosa fácil. La delincuencia ha desaparecido y la sociedad vive en paz y armonía, hasta la llegada de Simon Fenix. Tras varias reuniones, los altos mandatarios deciden sacar de su letargo a Sylvester, la única persona capaz de detenerle en un mundo donde violencia es una palabra desconocida. Llegados a este punto, al entrar en la segunda fase os parecerá que habéis cambiado de juego. Os encontraréis en un museo donde debéis rescatar a una serie de individuos. Lo más sorprendente es que para este nivel se ha utilizado una perspectiva cenital, al igual que en TRUE LIES o CHAOS ENGINE. Después, las fases volverán a ser iguales que la primera. Siempre que lleguéis al final de un nivel Simon os estará esperando, y tras un ligero escarceo desaparecerá de vuestra vista. La mecánica del juego consistirá en esquivar los obstáculos del escenario y eliminar a todos los hombres de Wesley recibiendo el menor número de balazos posible. A lo largo del juego el protagonista podrá encontrar diferentes tipos de armas ligeras y granadas que os serán de gran utilidad. **DEMOLITION MAN** tiene toda la pinta de ser un gran juego, pero tendréis que esperar hasta la review donde será analizado con todo detalle.

R. DREAMER

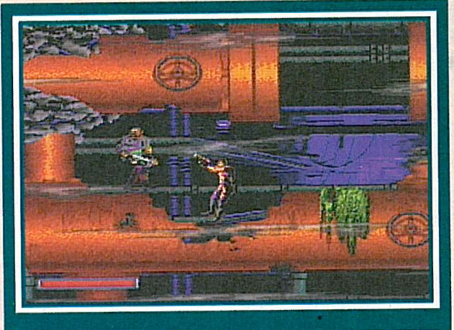
PUENTING CONTINUE



En determinados lugares tendréis que hacer uso de cuerdas *puenting* para acceder a nuevas zonas del mapeado. Todo un reto.



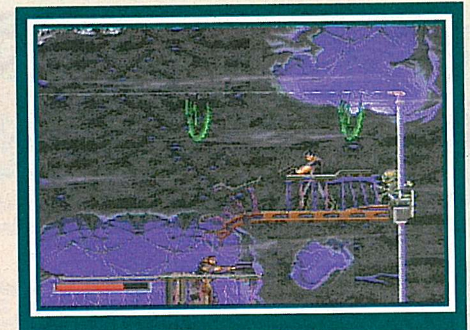
Fase 3: SEWER





La red de alcantarillado sirve da marco para este nivel. No es lugar más agradable de la ciudad, pero sí el más adecuado para un rata como Simon.

Fase 4: THE CAVE





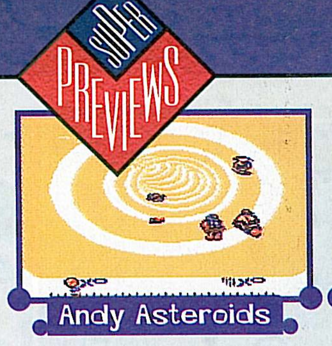
Sylvester es un portento físico. En este escenario podrá poner a prueba la potencia de sus brazos deslizándose por los cables de la cueva.

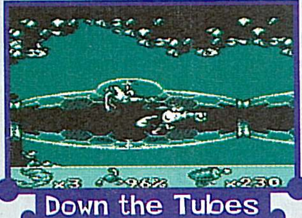
Fase 5: THE MUSEUM



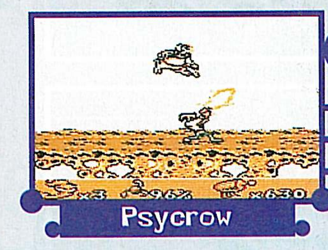
Una fase que nos recuerda a juegos del estilo de TRUE LIES. Deberéis rescatar a los rehenes que hay distribuidos por las salas de este museo.

SUPER PREVIEWS


Andy Asteroids

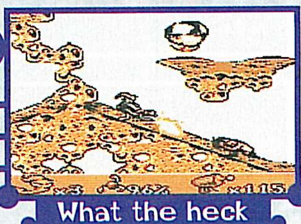

Down the Tubes


New Junk City


Psycrow

niveles

Se ha intentado respetar al máximo la estructura de los niveles originales.


What the heck



GAME BOY

VIRGIN

4 MEGAS

EE UU



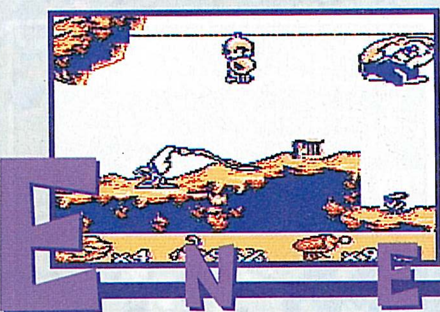
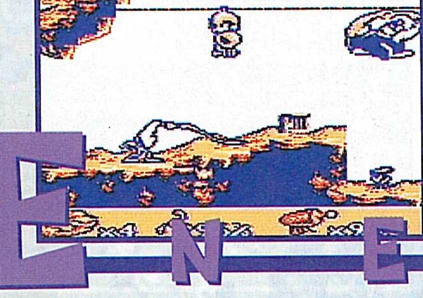
EJ continue

EARTH WORM JIM

Cuando los usuarios de ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** están a punto de disfrutar de la segunda entrega de este espléndido título (que algunos igualan en calidad al mismísimo DONKEY KONG COUNTRY), los de ***Game Boy*** tienen la oportunidad de disfrutar, por primera vez, de las excelencias de la mascota de **Shiny Entertainment.** Pese a que las diferencias entre esta adaptación y las versiones de *16 bits* son muchas, sobre todo a nivel gráfico, justo es reconocer que sus programadores han procurado en todo momento no dejar en el tintero ninguno de los elementos característicos de este clásico. Con la versión *beta* que tenemos en nuestro poder (a la que todavía le faltan muchos retoques, sobre todo a nivel del ***Super Game Boy***), podemos asegurar que el desarrollo va a ser prácticamente idéntico. Lo mismo ocurre con las músicas de todo el juego, que son esplendidas adaptaciones de las originales y que prometen dar mucho que hablar en los próximos meses. Parecen haberse respetado, incluso, los distintos niveles de *bonus* a los que Jim debía enfrentarse a lo largo del juego.

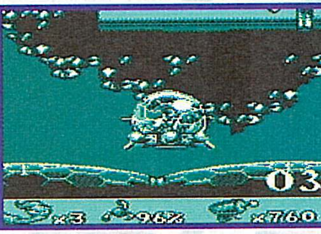
Con lo dicho en esta *preview*, parece claro que todo lo que tocan Jim y sus colegas se convirte en oro. Si no que se lo digan a los buenos de **Shiny Entertainment**, una compañía que nació bajo la dirección de veterano **David Perry** y que está decidida a alcanzar las mayores cotas posibles dentro de este mundillo.

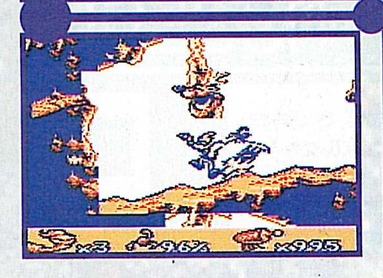
J.C.MAYERICK

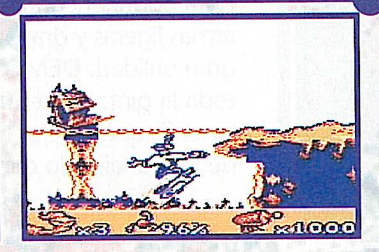





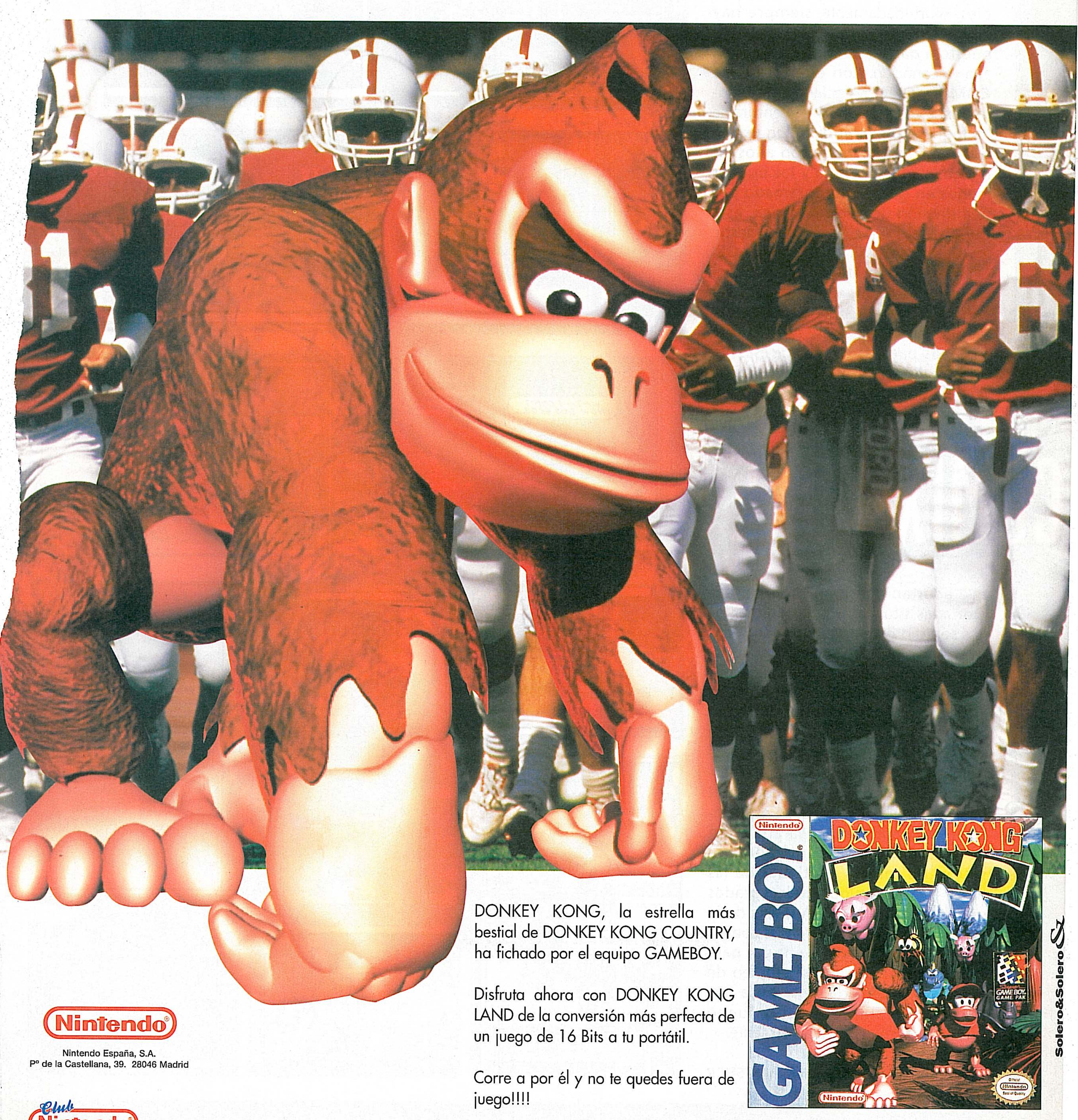
ENEMIGOS






EL MAS BESTIA DE SUPER NINTENDO FICHA POR GAMEBOY



Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! **Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44**



COMIX ZONE

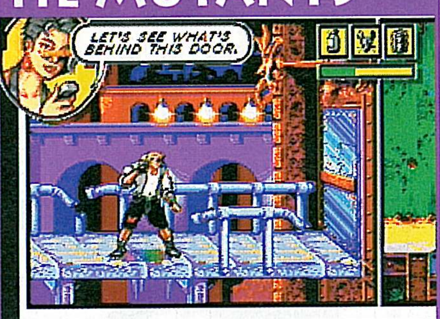
El de los *beat´em-up* es un género en el que parece que ya se han utilizado todos los recursos disponibles. Afortunadamente, siempre hay algún ingenioso programador dispuesto a darle otra vuelta de tuerca a lo ya conocido. Con esta idea nace **COMIX ZONE**. Mezclando ingeniosamente cómic, acción y aventura se ha logrado una combinación explosiva que causará impresión a los fanáticos de la historieta y los buenos juegos en general. Programado por una división de **Sega América**, este título es el mejor *beat´em-up* desde los tiempos de **STREETS OF RAGE**. El ambiente conseguido en esta producción es total, y las similitudes con un cómic auténtico bastante notables. Para empezar, el escenario es el de las paginas de una de esas historietas, y nuestro personaje avanza de viñeta en viñeta. Tampoco faltan los diálogos en forma de bocadillo que aportan una gran dosis de humor a las situaciones. Las animaciones son tan espectaculares como corresponde a un juego con este argumento, y además están acompañadas por un sonido brillante. Otro aspecto importante es el grandísimo esfuerzo realizado por dotar a este producto de una atmósfera lo bastante creíble para que nuestro personaje se encuentre integrado en el cómic. Detalles que apoyan este ambiente son, por ejemplo, la aparición de los enemigos dibujados ante nosotros, las roturas continuas de las hojas o los enemigos desintegrados en pedazos de papel. Además de la frenética acción, contaremos con algunos elementos de aventura, para los que será necesario el empleo de la lógica, y la ayuda de nuestra rata mascota. Un impresionante juego que analizaremos convenientemente.

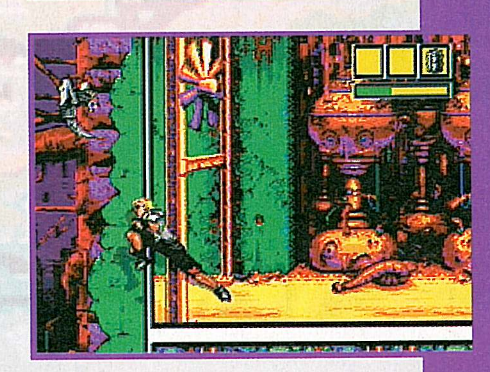


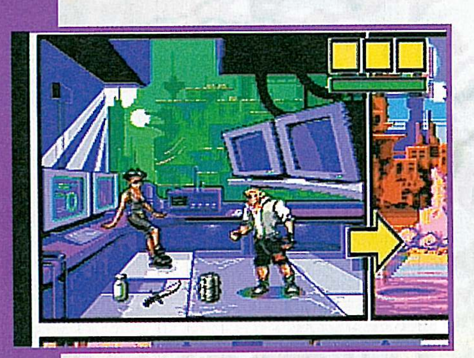
THE PUNISHER

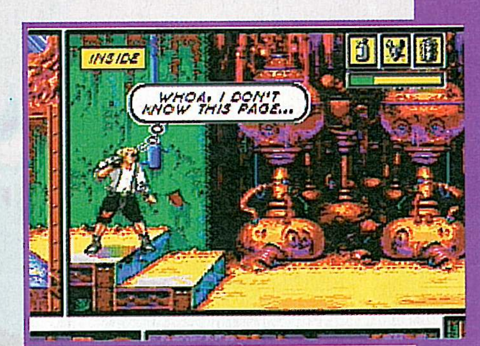
THE NIGHT OF THE MUTANTS

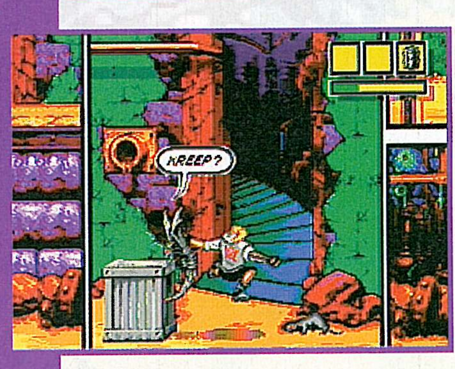


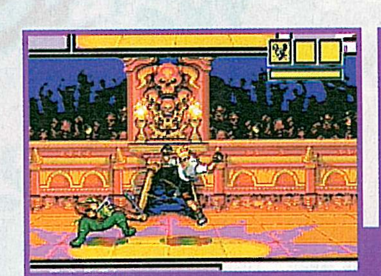


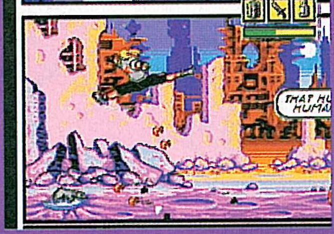


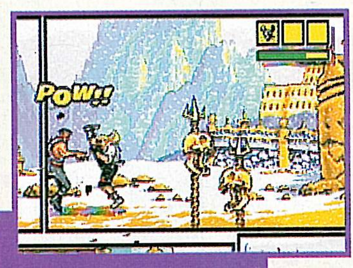


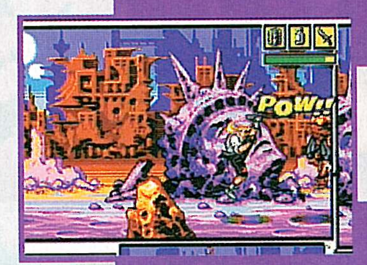






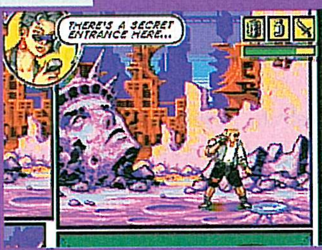


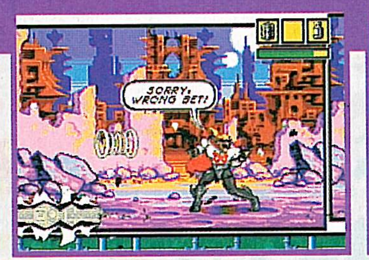


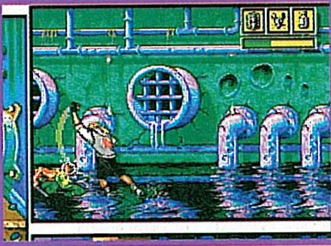




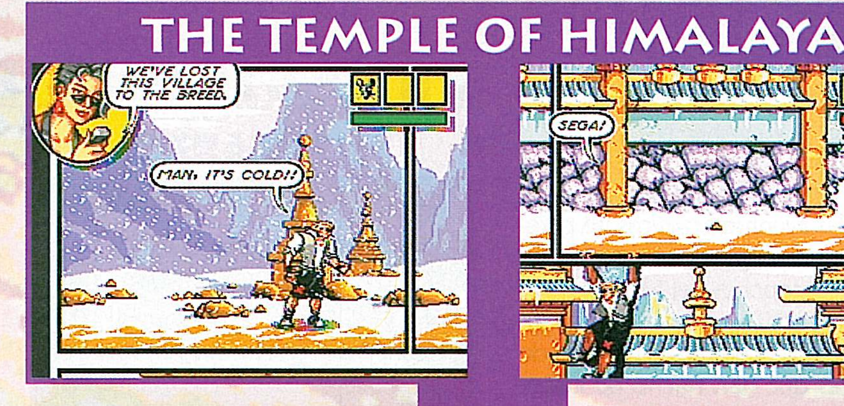


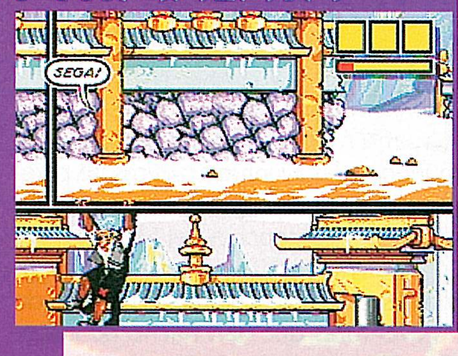


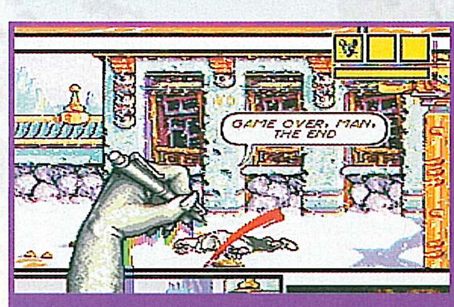


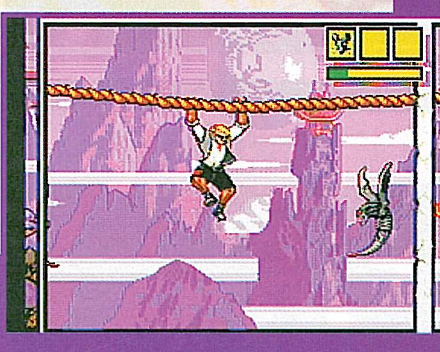


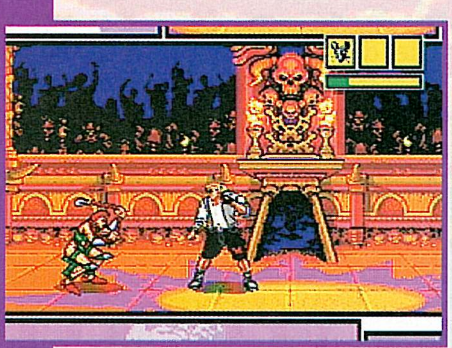




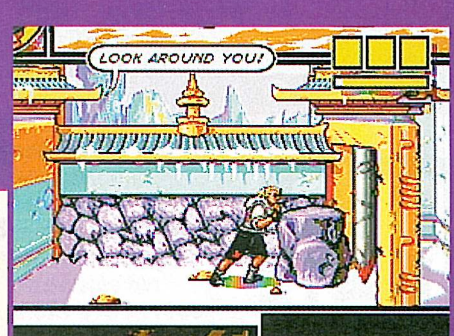


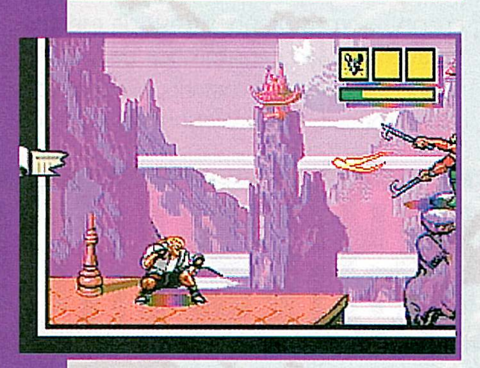




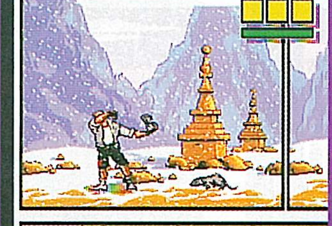


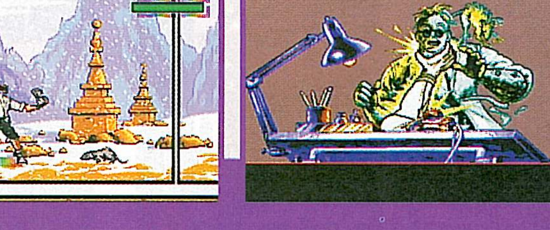


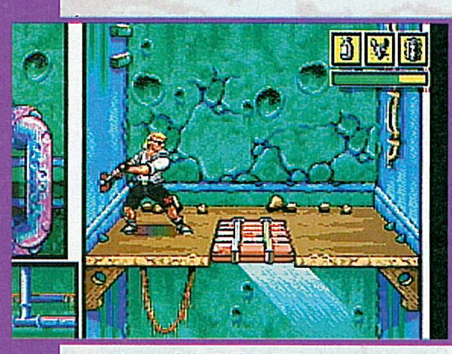




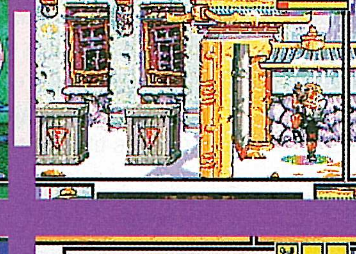


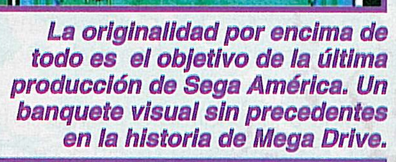




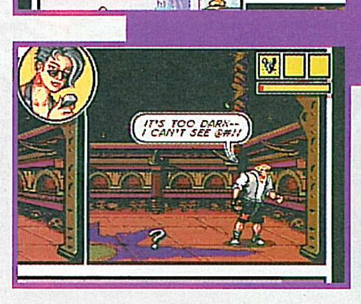




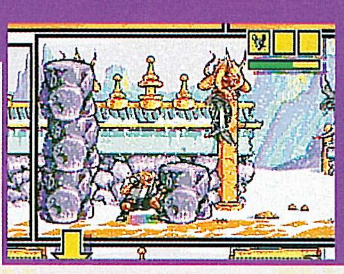


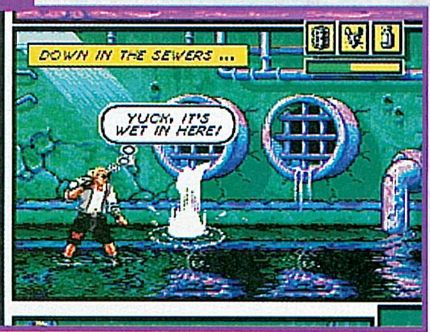


La originalidad por encima de todo es el objetivo de la última producción de Sega América. Un banquete visual sin precedentes en la historia de Mega Drive.











BIG SKY TROOPER

La comunión existente entre la compañía norteamericana **Lucas Arts** y el mundo de las aventuras gráficas no parece reflejarse en el mundo de las videoconsolas. A excepción del MONKEY ISLAND de *Mega CD*, que jamás llegó a salir en España, no encontramos ninguna de las aventuras que han hecho de **Lucas Arts** una de las compañías más importantes del mundo. Aquí, en el campo de las consolas domésticas, debemos conformarnos con disfrutar de otros títulos con algo más de acción al estilo INDIANA JONES ADVENTURES y la saga STAR WARS. No están mal, desde luego que no, pero se echa de menos una buena aventura. Para paliar ese pequeño vacío se ha ideado este **BIG SKY TROOPER**, un juego con perspectiva aérea al estilo ZELDA en el que encontraremos grandes dosis de ese tipo de aventura tan característica de la compañía californiana. Inventario, diálogos con los personajes, dos protagonistas entre los que elegir, cientos de escenarios por visitar y un desarrollo ciertamente extenso aseguran semanas y semanas de entretenimiento.

Debido a la longitud del juego se ha incluido la posibilidad de almacenar hasta cuatro partidas en la RAM no volátil del cartucho, lo que sin duda animará a muchos inquietos usuarios de otros géneros que podrán finalizar los juegos en varias sesiones distintas. La apuesta que **Lucas Arts** va a relizar con este título determina-

ESTACIONES PLANETARIAS

MERCADER



BOUNTY



INTRO



INVENTARIO

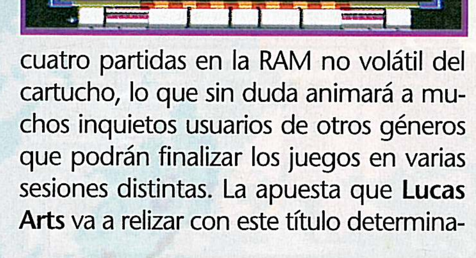


Los elementos característicos de las buenas aventuras se ven perfectamente reflejados en este nuevo título de Lucas Arts.

MAPA

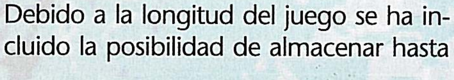






PERSONAJES

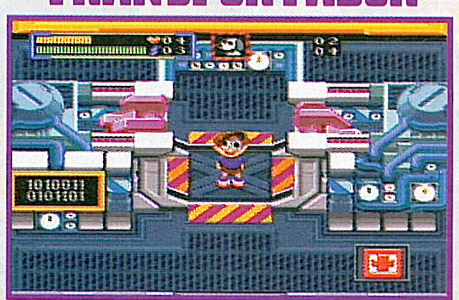








TRANSPORTADOR







ASTEROIDS



Al llegar a algunos planetas deberemos superar una trepidante prueba al estilo del clasico ASTEROIDS.

PLANETAS

ARCTOS 1



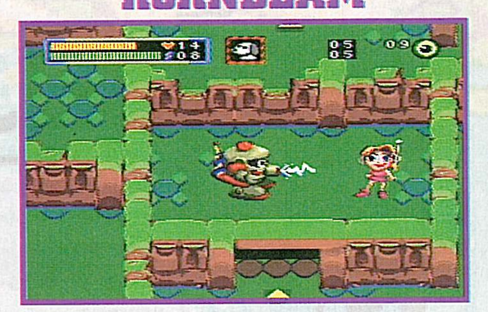
DILAPIDO



PLANETA #12



HORNBEAM



SNAG



PLANETA #35



PLANETA #51



PLANETA #53

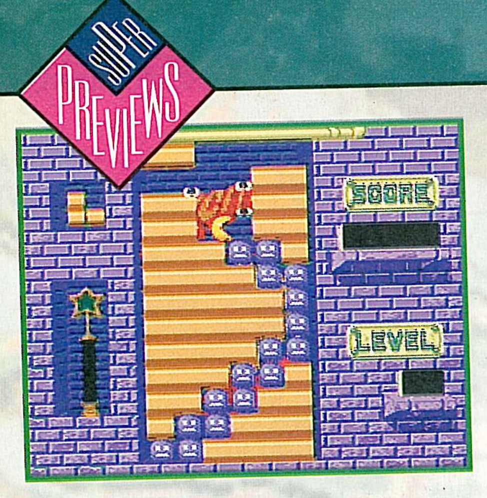


PLANETA #18



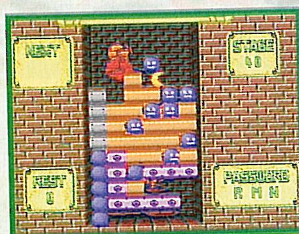
rá en cierta medida el futuro de las aventuras gráficas de dicha productora en el mundo de las consolas. El comienzo, desde luego, parece esperanzador. Ahora tan sólo falta que las expectativas levantadas por este título se cumplan, que los aficionados a las aventuras respondan a la llamada y que en un futuro próximo podamos disfrutar de algún clásico de **Lucas**.

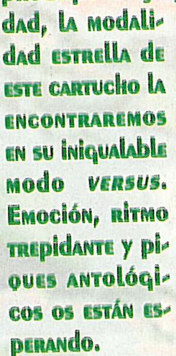
J.C. MAYERICK











Aunque los dos modos individuales son todo un prodigio de jugabilidad, la modalidad estrella de este cartucho la encontraremos en su inigualable modo *versus*. Emoción, ritmo trepidante y piques antológicos os están esperando.



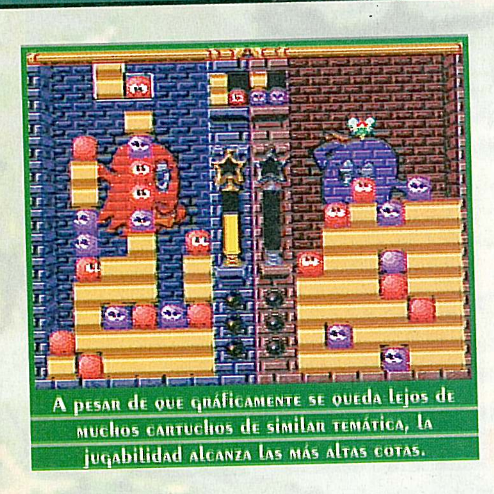
PACK ATTACK

Protagonista indiscutible de aquellas primeras jornadas en la historia del videojuego, Pac-Man será siempre uno de los personajes predilectos para los buenos aficionados. Redondo, de color amarillo, voraz y de cautivadora sonrisa (no hablamos de THE PUNISHER), la popular mascota de **Namco** regresa a nuestras consolas tras un enorme paréntesis. **PAC-ATTACK** es un juego de puzzle del tipo TETRIS, aunque con bastantes peculiaridades. Por citar la más significativa, las piezas se componen de partes fijas que corresponderían a los bloques, y de partes móviles formadas por el propio Pac-Man y los fantasmas.

Como alguno recordará, este título salió hace ya algún tiempo para ***SNES*** y, en líneas generales, esta versión para ***Mega Drive*** no presenta diferencias notables.

Además del modo normal de pantalla fija donde se precipitan diversas piezas, **PAC-ATTACK** cuenta con una modalidad de resolución de puzzles con cien problemas diferentes, y con un divertidísimo modo *versus* que hará las delicias de todos. Cualquiera de estas tres modalidades son un alarde de sencillez y jugabilidad, aunque, como suele ocurrir en este género, la opción más prometedora y entretenida es la de dos jugadores simultáneos. Para que os hagáis una ligera idea de la calidad de su modo *versus*, baste deciros que se encuentra al mismo nivel de monstruos como DR. ROBOTNIK o PUZZLE BUBBLE de ***Neo Geo***. Los piques entre jugadores prometen ser antológicos y enormemente entretenidos. La simplicidad de la mecánica parece haberse aplicado también al diseño gráfico que, salvo algunas pequeñas variaciones en los fondos y bloques, sigue fielmente la pauta de la sobriedad. Las melodías, por el contrario, hacen gala de una gran animación pese a acompañarse de ritmos tranquilotes. En nuestro próximo número tendréis una completa *review* de este nuevo título de la compañía **Namco** que promete atacar por donde más duele, por la vía de la jugabilidad desmadrada.

DE LUCAR

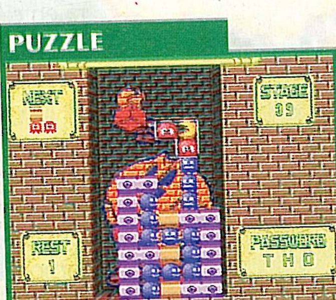


A pesar de que gráficamente se queda lejos de muchos cartuchos de similar temática, la jugabilidad alcanza las más altas cotas.

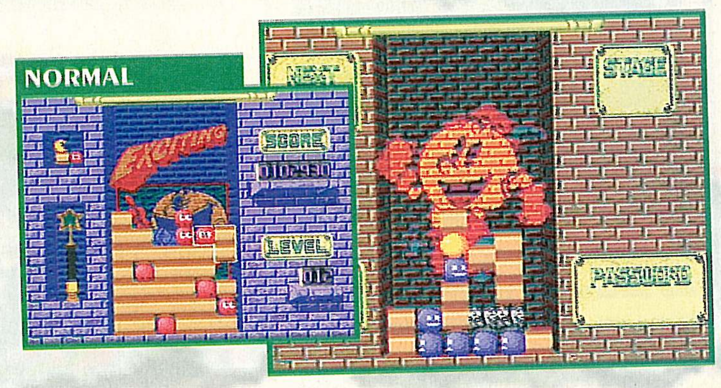
MODOS

Normal Mode
Puzzle Mode
Versus Mode

PUZZLE



NORMAL

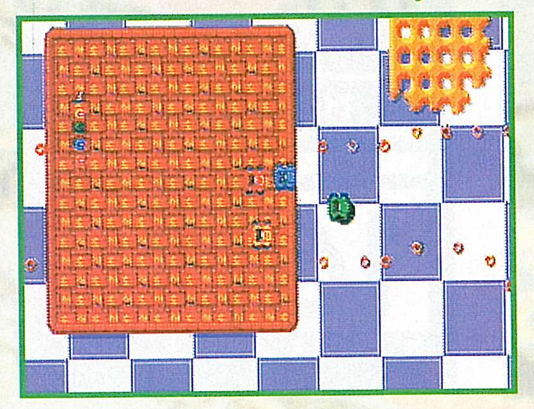


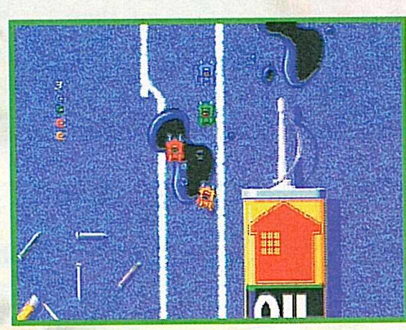


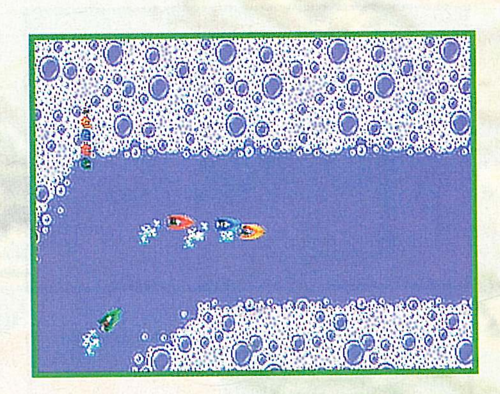
Este título no guarda muchas diferencias con las anteriores versiones de 16 y 8 bits.



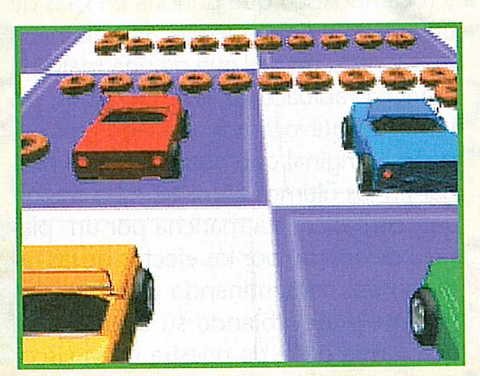






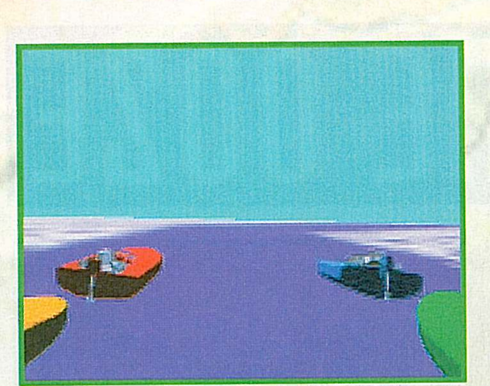


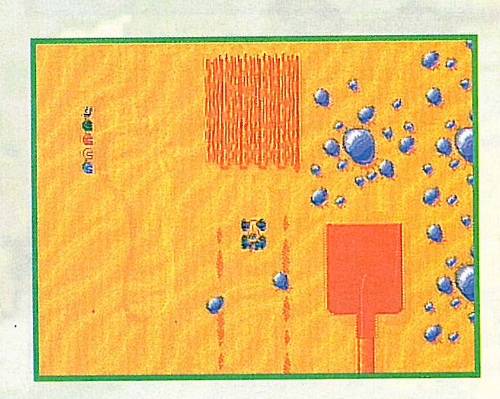


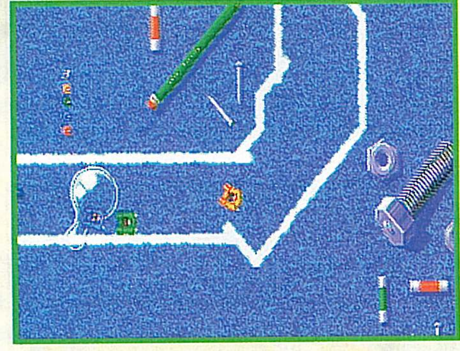


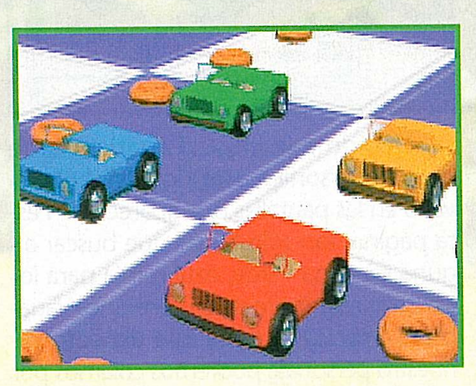
MICROMACHINES

Uno de los atractivos de este título es, sin duda alguna, el poder jugar mano mano contra otros jugadores.



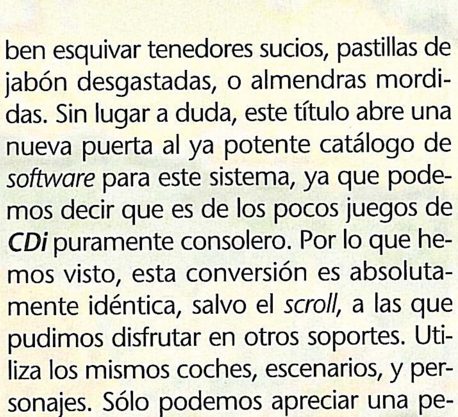






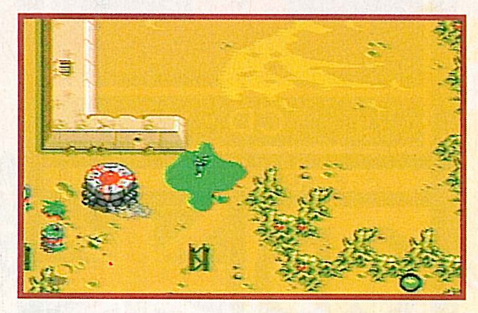
Los incondicionales del *CDi* de **Philips** están de enhorabuena, ya que **Codemasters**, una de las veteranas de las consolas de *8 y 16 bits*, ha considerado oportuno convertir su popular juego MICROMACHINES para el soporte interactivo. Para aquellos que no conozcáis este juego, os podemos decir que consiste en una competición de carreras con coches de juguete que transcurre a lo largo de unos escenarios muy especiales, tales como el cuarto de baño, la cocina, o la habitación de los niños. Los participantes deben esquivar tenedores sucios, pastillas de jabón desgastadas, o almendras mordidas. Sin lugar a duda, este título abre una nueva puerta al ya potente catálogo de *software* para este sistema, ya que podemos decir que es de los pocos juegos de ***CDi*** puramente consolero. Por lo que hemos visto, esta conversión es absolutamente idéntica, salvo el *scroll*, a las que pudimos disfrutar en otros soportes. Utiliza los mismos coches, escenarios, y personajes. Sólo podemos apreciar una pequeña diferencia, unas peculiares *intros* muy breves que aparecen al principio de cada circuito. En una próxima *review* analizaremos de cabo a rabo los pros y los contras de este atractivo título que, sin duda, va a suponer una novedad para los entusiastas de este polivalente sistema.

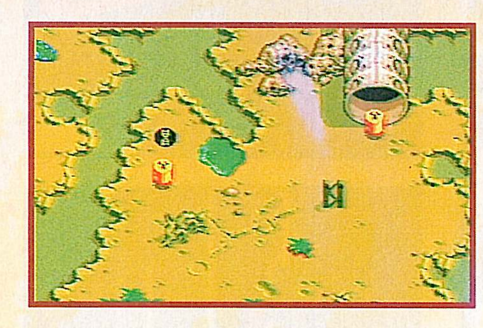
ASIKITANGA

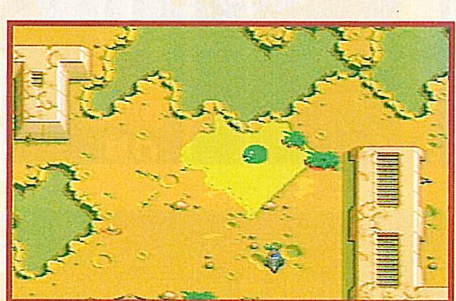








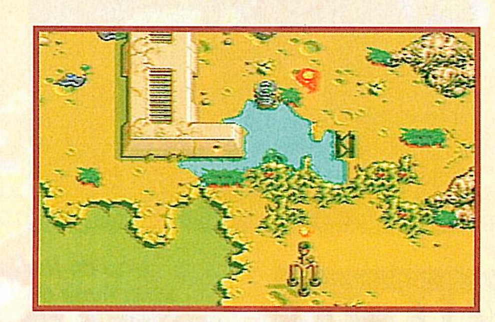


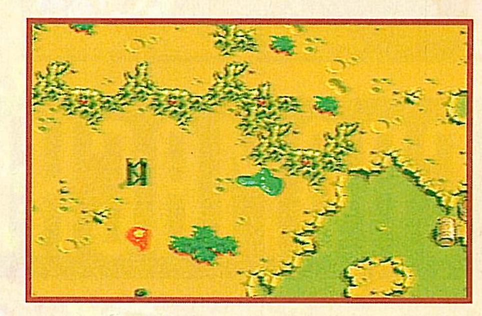


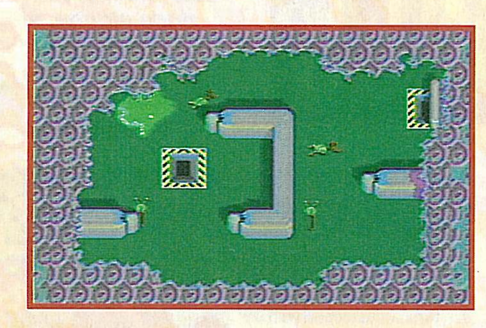
Justo cuando creíamos haberlo visto todo en videojuegos, **Sega** nos trae un nuevo cartucho con un personaje original y rocambolesco que pondría en más de un aprieto a **Greenpeace**. Se trata nada más y nada menos que de una malvada mancha radioactiva. **THE OOZE** es, sin temor a equivocarnos, el juego más extraño y original que hemos podido probar en los últimos años. Nuestra misión será controlar esta mancha por un planeta devastado por los efectos de las radiaciones, contaminando a todo bicho viviente y absorbiendo su cuerpo para que forme parte de nuestra masa visco-

THE OOZE

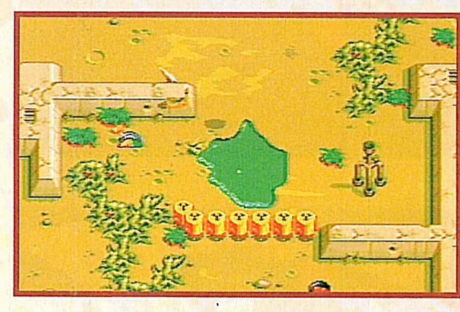




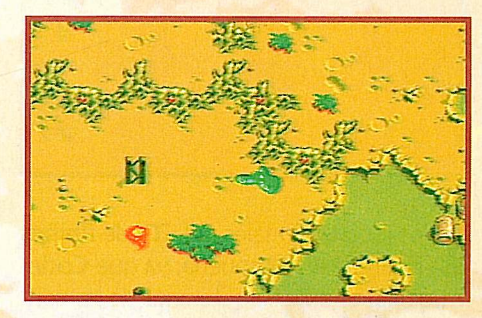




Pocas veces os toparéis con un juego de características tan peculiares. Una mancha radioactiva será el personaje que controlaremos por unos desangelados paisajes devastados por la radiación.

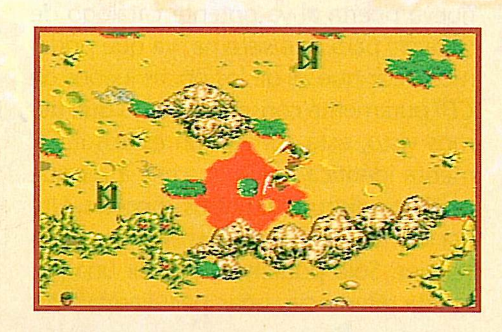


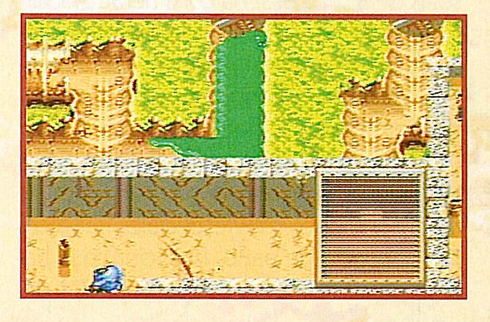




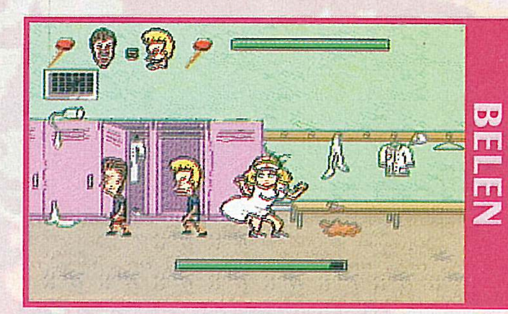
sa. Debido a la inusual apariencia de nuestro personaje, será algo difícil observarlo en las pantallas que aparecen en esta página, tan sólo tenéis que buscar alguna mancha verde, azul o roja para localizar a este *sprite* de dimensiones variables. Gracias al maleable aspecto de nuestro personaje podremos colarnos por sitios aparentemente inaccesibles. El resto del juego posee un desarrollo bastante similar a juegos como **THE CHAOS ENGINE** o **GHOUL PATROL**, matando a todo bicho viviente y buscando la salida del nivel.

THE PUNISHER



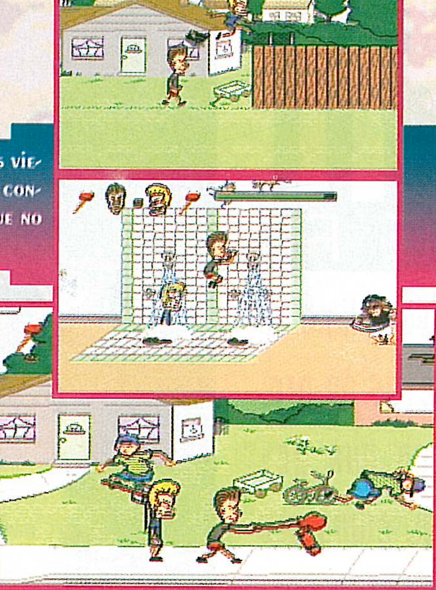


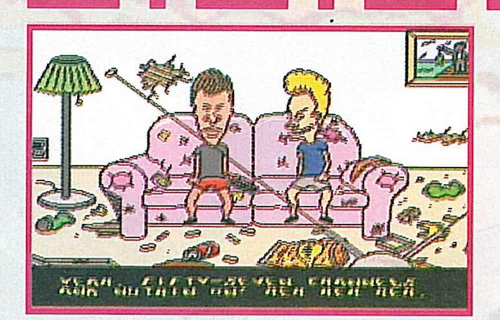




BELEN

La pareja más destructiva de la MTV y de Canal Plus viene dispuesta a demostrar que su matrimonio con las consolas puede dar frutos muy jugosos. Una cita a la que no debemos faltar por nada del mundo.





MTV MUSIC TELEVISION®

BEAVIS AND BUTT-HEAD

SUPER NINTENDO

VIACOM

12 MEGAS

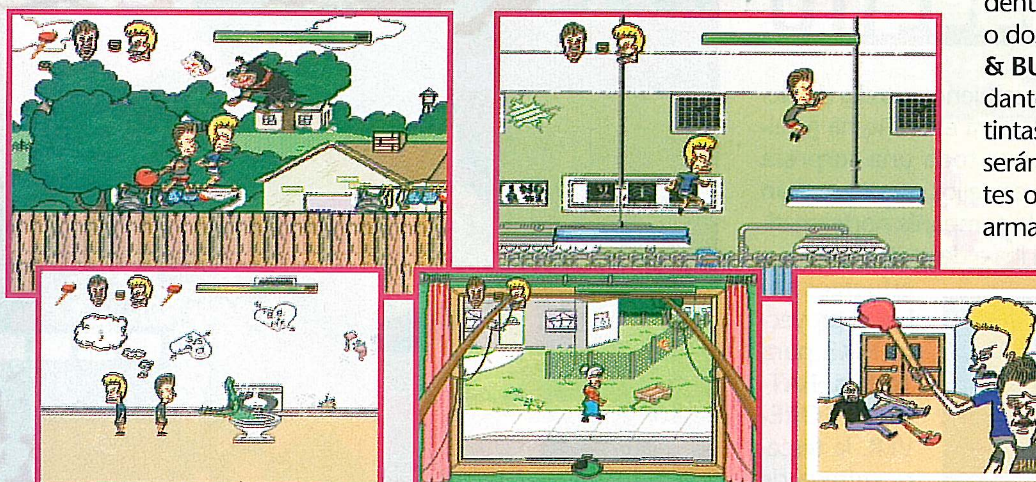
EE. UU.

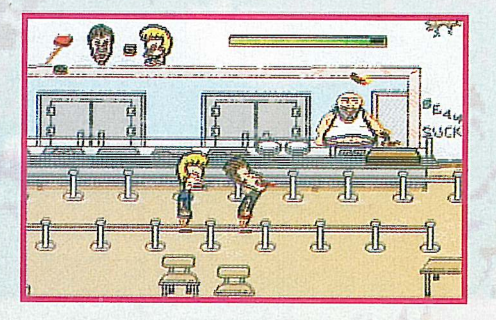
BEAVIS AND BUTT-HEAD

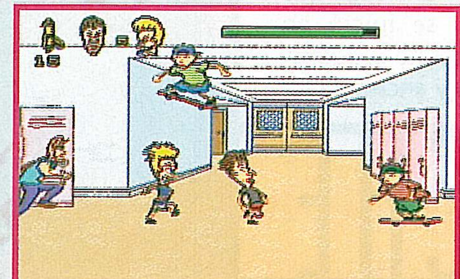
El próximo mes de Septiembre, y coincidiendo con el lanzamiento de la versión ***Mega Drive***, los dos personajes más detestables del mundo televisivo (si exceptuamos al gordo que anuncia el *Mister Mixer* en la Teletienda de **Antena 3 TV**) harán su primera aparición en ***Super Nintendo***.

Diseñado y programado por la propia **Viacom**, este simpático cartucho será a buen seguro el nuevo terror de padres y educadores que presenciarán horrorizados como sus rorros disfrutan con las aventuras de este par de salvajes dedicados en cuerpo y alma a atemorizar al vecindario. Si bien la adaptación para ***Mega Drive*** era una videoaventura pura y dura, la de ***Super NES*** se enmarca más dentro del género arcade, en el que uno o dos jugadores acompañarán a **BEAVIS & BUTT-HEAD** a lo largo de cinco trepidantes niveles, divididos a su vez en distintas subfases. Los enemigos a batir no serán en este caso peligrosos delincuentes o *zombies* del averno, sino ancianas armadas de bastones, enfermeras celulíticas y algún que otro profesor de instituto. Nuestros amigos podrán utilizar distintas armas y vehículos a lo largo del juego, desde un «quitapenas» de madera hasta la camilla de un hospital en una de las persecuciones más lamentable de la historia de los videojuegos. **BEAVIS & BUTT-HEAD** no aprovecha en lo más mínimo el potencial gráfico y sonoro de la ***Super Nintendo*** pero cuenta con geniales golpes de humor que revalorizan el juego. ¡He,he! ¡mola, Beavis, mola!

NEMESIS







BATMAN FOREVER

La moda que invadió el mundo hace escasos seis años, la Batmanía, ha encontrado en la figura del Batman de Schumacher la nueva gallina de los huevos de oro. Gallina que Acclaim, como era de esperar, no ha querido dejar escapar.

EL CABALLERO DE LA NOCHE

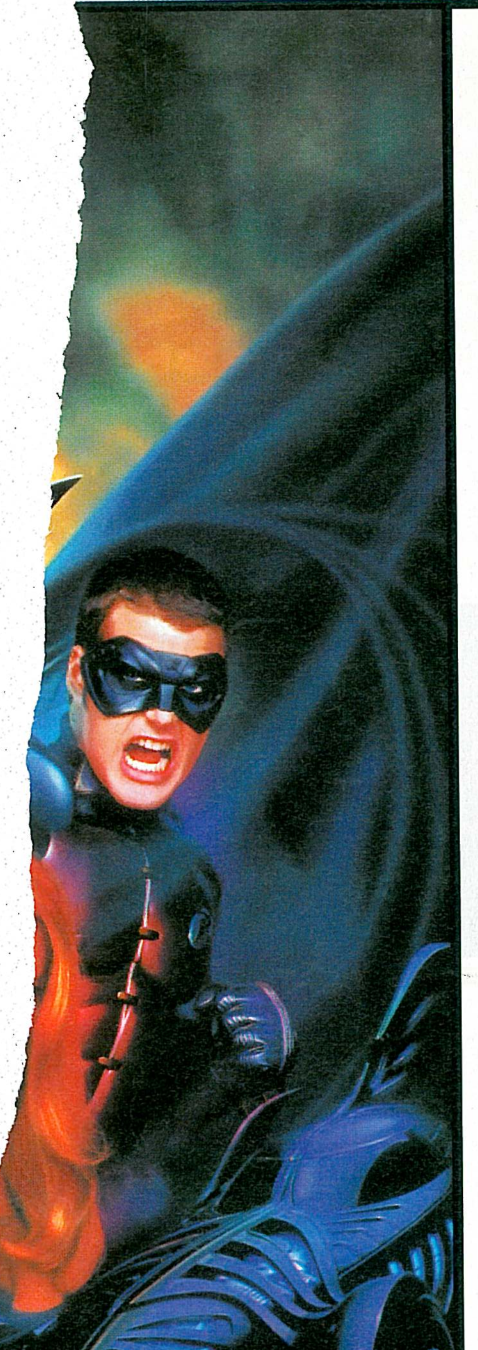
El drástico cambió estético que **Batman** y compañía han sufrido en esta nueva entrega de la saga cinematográfica, encuentra su fiel reflejo en las adaptaciónes que sobre ésta se han realizado para las diferentes consolas del mercado, de cuyo desarrollo se ha ocupado la cada vez más atenta y profesional **Acclaim**.



El lanzamiento estrella de **Acclaim** para este año ha resultado ser toda una sorpresa para aquellos que pensaban que la compañía norteamericana iba a depositar todos sus esfuerzos sobre el proyecto MK3 para 16 bits. **BATMAN FOREVER**, la tercera entrega de una saga que se inició en 1989 y que desató la *Batmanía* a lo largo y ancho de los

VUELVE LA BATMANIA

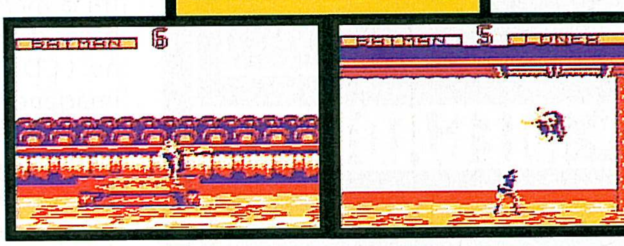






cinco continentes (o quizá no en todos) es, sin ningún género de dudas, la película que actualmente más espectadores está atrayendo a las salas de cine de todo el mundo, habiendo batido ya la mejor recaudación jamás lograda por una película en su primera semana de exhibición. Es por todo esto por lo que la compañía norteamericana, actual líder mundial en la producción y distribución de videojuegos, se ha aventurado a invertir miles de millones en una campaña de promoción en la que se ha dado una relevancia especial a la prensa, a la que se ha atendido de una forma que podríamos calificar como exquisita.

SE CUENTAN POR DECENAS LAS ACCIONES QUE PODEMOS REALIZAR TANTO CON EL CABALLERO DE LA NOCHE, COMO CON EL JOVEN ROBIN.



Para apoyar la inminente aparición del título en cuestión (Octubre del 95 para todo el mundo), **Acclaim** ha movilizado todo lo habido y por haber, emitiendo *spots* publicitarios en más de 3000 salas de cine durante el més previo al lanzamiento y asociándose con compañías tan importantes al otro lado del Atlántico como **McDonalds**, con la que intentará vender un poco más la imagen del nuevo **Batman** de Joel Schumacher. Cada tienda en la que se distribuya el cartucho contará con varios elementos como posters, camisetas, *stands* con el logo de la película, vídeos y demás utensilios destinados a llamar la atención del consumidor. Estos son, como resulta obvio, proyectos de la compañía para tierras americanas y británicas, por lo que la posible ejecución de dichas acciones en nuestro territorio dependerá de su distribuidora en España, **Arcadia**. El juego aparecerá en un primer momento para ***Super Nintendo***, ***Mega Drive***, ***Game Gear*** y ***Game Boy***, versiones a las que se unirán, ya





LOS EFECTOS ESPECIALES HAN SUPUESTO EL MAYOR COSTE DE UN FILM CUYA PRODUCCIÓN HA RONDANDO LOS DOCE MIL MILLONES DE PESETAS. TODO UN ESFUERZO QUE ESPERA VERSE RECOMPENSADO CON LAS RECAUDACIONES DE TAQUILLA.



SNES • MEGADRIVE

Los fondos de las versiones de *16 bits* cuentan con una calidad espectacular lograda gracias al uso de técnicas infográficas, lo que no ha impedido que los *sprites* protagonistas hayan sido tomados a partir de modelos reales.

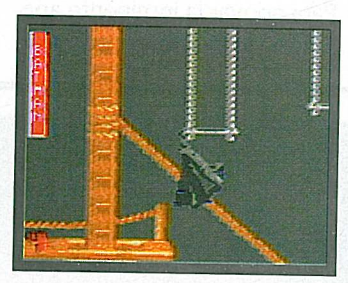
en 1996, las adaptaciones de ***PlayStation*, *Saturn*, *32X*** y ***PC CD-ROM***. A pesar de las diferencias de potencial del *hardware* entre unas y otras plataformas, **Acclaim** ha intentado preservar la filosofía que desde un principio ha imperado en la producción del juego, y que se basa principalmente en la utilización de la ya famosa técnica ***Motion Capture***, con la que se consigue combinar la espectacularidad de las imágenes reales y la belleza del arte de la infografía. Incluso en la pequeña ***Game Boy*** se ha utilizado esta técnica aunque, como es lógico, resulte algo más complicado reconocerla a primera vista entre la maraña de pixels del pequeño LCD. En las imágenes que acompañan al texto se puede observar la calidad gráfica de todas las versiones, así como el sensacional efecto conseguido con los *sprites*, que han sido tomados de actores reales con la técnica que antes comentábamos.

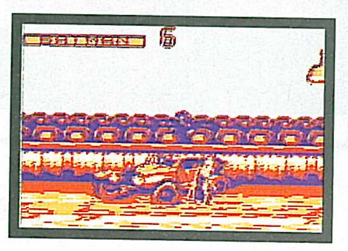
La *Batmanía* vuelve, y parece que lo hace con mucha más



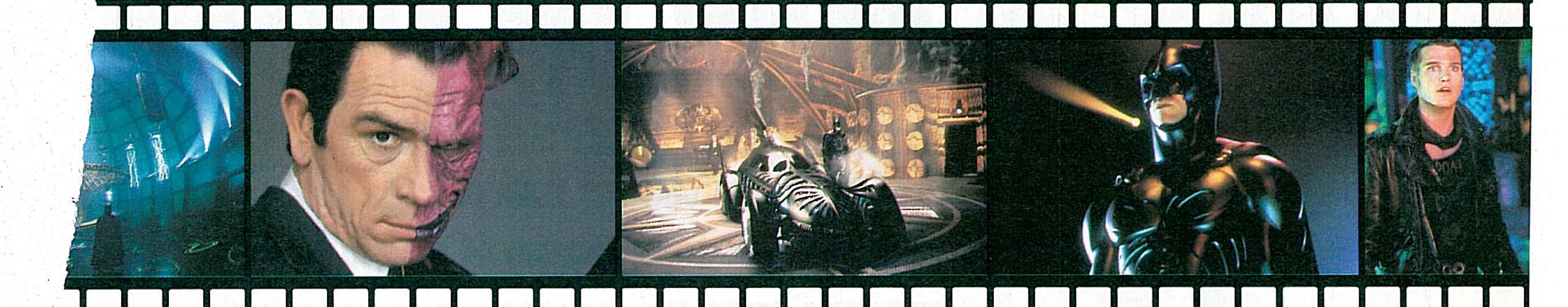


EN LAS VERSIONES DE *16 BITS* SE PUEDE ELEGIR UN MODO ESPECIAL DE DOS JUGADORES SIMULTÁNEOS EN EL QUE CONTROLAREMOS A ROBIN Y A BATMAN. LA DIVERSION GANARA MUCHOS ENTEROS.









fuerza que hace séis años, cuando **Tim Burton** consiguió que los cimientos de **Hollywood** temblasen ante el espectacular éxito de la primera entrega de una saga que, hoy por hoy, está llamada a convertirse en un clásico entre clásicos. **Acclaim** tiene en su mano la posibilidad de que ocurra lo mismo a nivel videojuego, algo que hasta el momento no ha conseguido casi ninguna de las adaptaciones anteriores del hombre murciélago. Por el momento se están ganado la aceptación de los medios de comunicación, y si no que se lo digan al intrépido y vivaracho reportero en funciones de nuestra redacción, el diminuto **ASIKITANGA**, que pudo disfrutar de un día de diversión y jolgorio desenfrenado en compañía de representantes de la factoría **Acclaim UK**.

LA PELÍCULA CUENTA CON UN GRAN REPARTO ENCABEZADO POR EL REBELDE VAL KILMER Y LA PRECIOSA NICOLE KIDMAN. PARA MUCHOS CRITICOS ESTA ES PROBABLEMENTE LA MEJOR VERSIÓN DEL CLASICO DE LOS COMICS.

J.C.MAYERICK

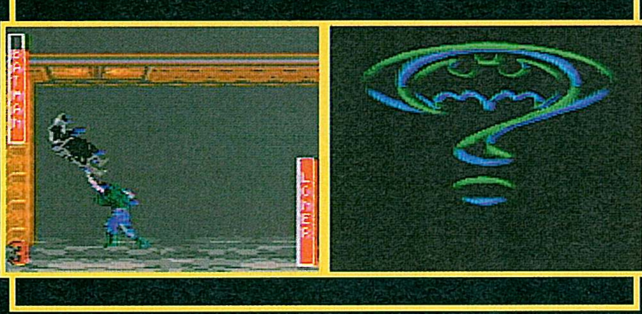


GAME GEAR



Para *Game Gear* se ha creado una versión casi idéntica a la de *Game Boy*, aunque como era de esperar, se ha aprovechado al máximo la paleta de colores de ésta.

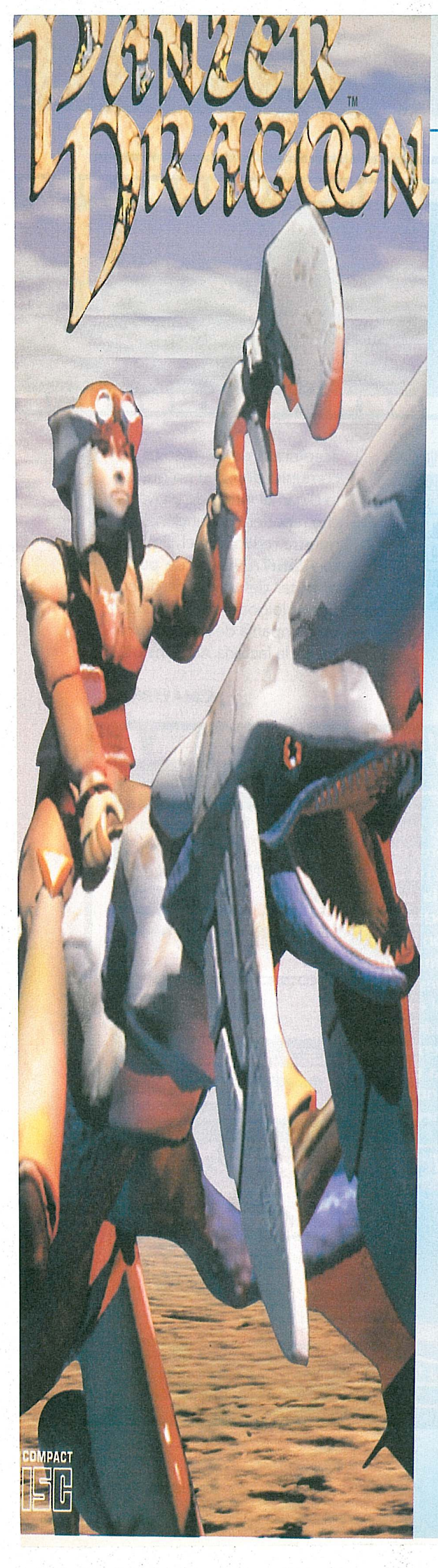




GAME BOY



Pese al escaso número de pulsadores de la *Game Boy*, se ha conseguido que la adaptación para dicha consola cuente con la mayoría de movimientos de las versiones de *16 bits*. El control es algo más complicado, aunque se gana en variedad a la hora de enfrentarnos a nuestros poderosos enemigos.



ALAS DE LEYEND

EL SABOR DE LOS CLASICOS LLEGA CON MAS FUERZA QUE NUNCA A *TURN*. LAS ESENCIAS DE ALGUNOS DE LOS MATAMARCIANOS MAS RE SENTATIVOS COMBINADAS CON LAS MAS AVANZADAS TÉCNICAS DE PR GRAMACION CONFORMAN PANZER DRAGOON. UN IMPRESIONANTE CADE DE DISPARO QUE NOS DEJARA CON LA BOCA ABIERTA.

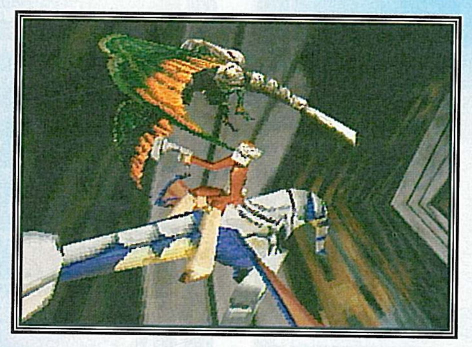


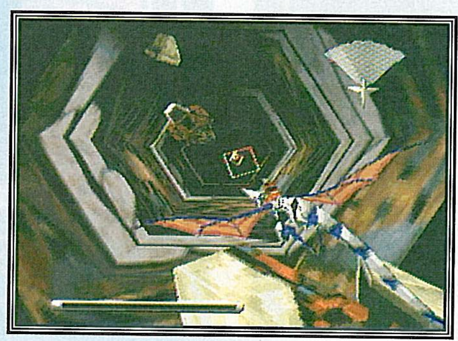
Estamos a principios de la década de los ochenta, cuando las primeras recreativas llegan a los bares de todo el mundo. Enormes máquinas con pantallas en blanco y negro en las que el color era inexistente. En esta época nacieron los *shoot´em-up*. **Atari**, compañía por entonces desconocida ,lanzaba **ASTEROIDS**, un sencillo arcade en el que nuestra misión era destrozar meteoros antes de que ellos acabaran con nosotros. Esta producción cosechó un grandísimo éxito, creando un género que se convertiría en el más popular de todos. A este juego le seguirían **SPACE INVADERS, GALAXIAN** y **MOON CRESTA**, que contaron con una legión de fans.

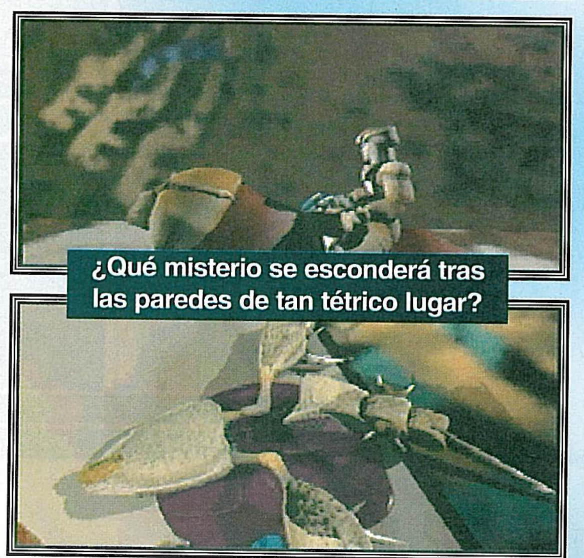




Persiguiendo un escorpión realiza un terrorífico hallazgo.



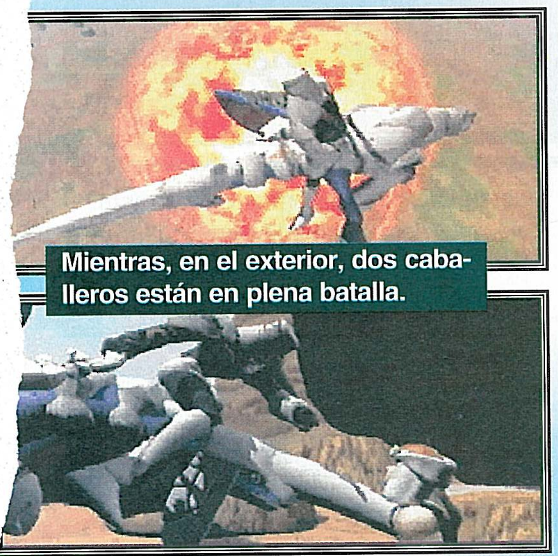




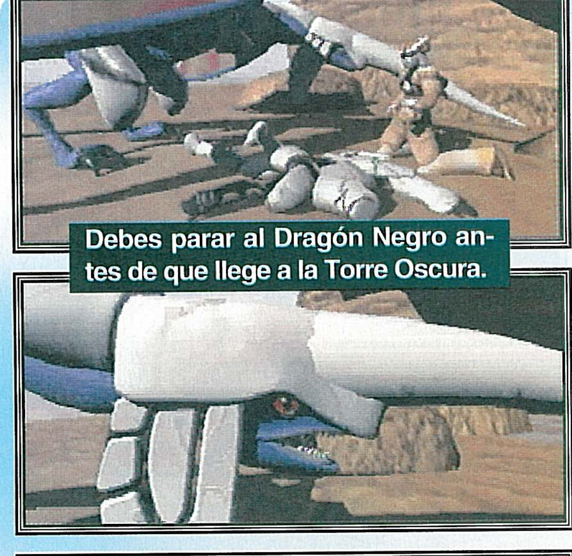
¿Qué misterio se esconderá tras las paredes de tan tétrico lugar?



...enudo bicho! La vida de nues...o héroe está en serio peligro.



Mientras, en el exterior, dos caballeros están en plena batalla.



Debes parar al Dragón Negro antes de que llegue a la Torre Oscura.

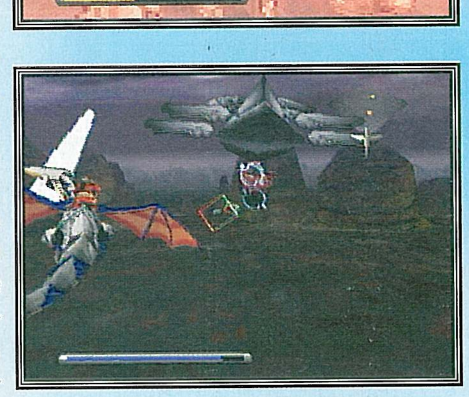


GUARDIANES



Las máquinas de guerra del imperio Dark Dragon, son terroríficamente mortíferas. La mayoría están formadas por gigantescas estructuras metálicas dotadas de armamento letal. En la segunda fase tendremos la oportunidad de vernos las caras con por primera vez con el dragón que asesinó al Caballero Ax.

Años después, una compañía desconocida lanzó **EXERION**, un sencillo matamarcianos en *3D* en el que controlábamos una pequeña nave que debía matar a todo bicho viviente. **Sega** dió el bombazo en el 86, con una de las primeras recreativas dotadas de cabina móvil. Se trataba de **SPACE HARRIER**, un espectacular matamarcianos con una asombrosa rutina de *scaling*. **Sega** aprovechó la efectividad de este recurso gráfico para arcades tan emblemáticos como **OUT RUN**. Un año después volvería a dar en el clavo con **AFTERBURNER**, que utilizaba técnicas similares a los anteriores, pero con una rapidez mucho mayor. Este juego incluía un sofisticado sistema de disparo que apuntaba a los enemigos por nosotros, que tan sólo debíamos disparar en el momento que escucháramos la palabra *¡fire!* Después de esta introducción, muchos de vosotros os preguntaréis la relación de estos dos juegos con **PANZER DRAGOON**. Las similitudes son muy simples, ya que este juego es el resultado de mezclar **SPACE HARRIER** y **AFTERBURNER**, sustituyendo las técnicas de *scaling* por sofisticadas rutinas de manejo de vectores y *Texture Mapping*. También se ha cambiado el típico y tópico argumento futurista por algo tan clásico como la aventura a lomos de un dragón. Lo primero que nos sorprende en este juego es su fastuosa *intro*, una conmovedora historia de casi diez minutos cuya espectacularidad justificaría la compra del CD. El desarrollo del juego es, como habréis podido adivi-



PRIMER EPISODIO: LA CIUDAD SUMERGIDA

Nuestro camino comienza en la ciudad sumergida de Carolas. Allí, entre ruinas y palacios, nos esperan las primeras muestras del poder de nuestros enemigos. Estos no van a ser el único problema, ya que tendremos que esquivar columnas de mármol que se hunden en el mar.

nar, el de un *shoot´em-up* clásico, pero con unas variaciones que lo hacen único en su especie.

La exquisitez gráfica de este título logra que nos distraigamos observando el paisaje, mientras somos reducidos por el enemigo a cenizas. El diseño de los enemigos es muy variado, enfrentándonos a todo tipo de criaturas e ingenios mecánicos similares a los imaginados por **Julio Verne**. El control es más sencillo y completo de lo que parece, realizando acciones básicas de movimiento y pudiendo variar las perspectivas como mejor nos vaya. El sonido esta un poco por debajo del resto del juego, ya que los efectos, aunque buenos, son un tanto escasillos. Por suerte su fabulosa banda sonora nos hace olvidar esta menudencia con prontitud. En cuanto a la dificultad, que en la versión japonesa era bastante baja, ha sido aumentada para su lanzamiento europeo. Además, el numero de enemigos es mayor, y las continuaciones, incluso en el modo training, están limitadas a 3. **PANZER DRAGOON** es el mejor juego para ***Saturn*** hasta la fecha, con una espectacularidad y tratamiento digno de la mejor recreativa.

SEGUNDO EPISODIO: EL DESIERTO DE LISARDRON



En las planicies de este desolado paraje se encuentran los mayores peligros, como las serpientes de arena Zytrinx, gigantescos monstruos que poseeen la habilidad de dividividirse. Como si esto fuera poco, su relevo lo tomarán los escorpiones Zsijn, pequeños pero muy peligrosos debido a su ataque en manada.



TERCER EPISODIO: LA BASE OCULTA




Entre las montañas de Bruñín se oculta la base de nuestros adversarios. Si somos capaces de acabar con los *blasters* exteriores tendremos que enfrentarnos con los dirigibles acorazados.La pericia en el pilotaje y nuestra puntería serán imprescindibles si queremos lograr el éxito en esta arriesgada misión.

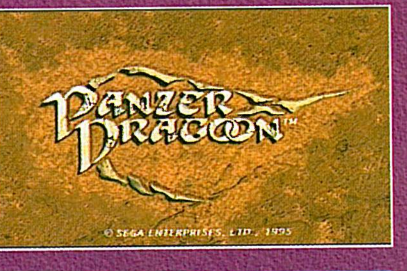





A toda velocidad huimos del ataque de los cazas enemigos, recorriendo los túneles frenéticamente, abriendo pesadas puertas y esquivando rocas. Nos encontramos de nuevo con el malvado Dragón Negro. ¿Será ésta la batalla definitiva?, ¿qué sorpresas nos deparan las profundidades de la Torre Oscura?




CUARTO EPISODIO: TUNEL MORTAL



SEGA
ANDROMEDA SOFTWARE
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ VARIABLES
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ La intro de este juego parece un cortometraje infográfico.

▲ Los gráficos sobrepasan los niveles de muchas recreativas.

MUSICA



▲ Las fanfarrias de algunas músicas rozan lo sublime.

▲ El resto de las melodías cumplen sobradamente su cometido.

SONIDO FX



▲ Los gritos y chillidos de los enemigos son de una calidad excelente.

▼ El resto de los efectos no son demasiado brillantes.

JUGABILIDAD



▲ AFTERBURNER y SPACE HARRIER elevados a la máxima expresión.

▲ El sistema de control «virtual», una delicia para nuestros mandos.

GLOBAL 96

Sin ser un producto completamente original, PANZER DRAGOON es el juego más bonito y espectacular que existe para Saturn muy por delante que otros juegos con más renombre como DAYTONA o VIRTUA FIGHTER. Estamos sin duda ante el único compacto que demuestra las capacidades de Saturn para mover polígonos y gestionar gráficos.

modo BATTLE

La adicción en estado puro: cinco jugadores, seis personajes, un Multitap y tu SNES en uno de los enfrentamientos más desmadrado y divertido jamás creado para un videojuego.

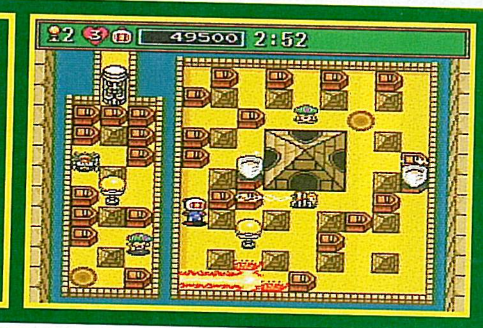








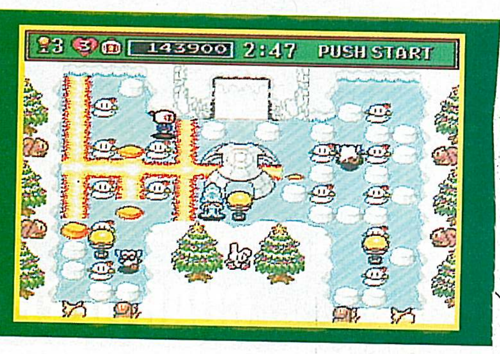

Cada planeta encierra un peligroso jefe de fin de fase al que sólo podremos vencer haciendo uso de la estrategia y la potencia de nuestras bombas.




Con no pocas similitudes con la versión *Mega Drive* aparecida en el mercado español a mediados del año pasado bajo el nombre de MEGABOMBERMAN, esta nueva entrega para *SNES* del clásico de **Hudson Soft** viene marcada por las nuevas opciones añadidas, además de un profundo cambio en su diseño gráfico, bastante alejado de las dos anteriores entregas para la consola de **Nintendo**. Quizá el cambio más llamativo de todos es el nuevo aspecto de los personajes, bastante más reducido que los anteriores *bomberos* y acorde con la versión *Mega Drive* y sobre todo con el original de *PC Engine*. Este nuevo diseño de los gráficos no sólo alcanza a los *sprites* de los personajes, sino también a todos los enemigos, cada una de las fases y sus escenarios. Se han incluido nuevos detalles en todos los niveles, como la incorporación de puentes, vagonetas o trampolines. Al igual que en los demás títulos de la saga Bomberman el jugador puede acceder a dos modos de juego totalmente diferenciados. Por una parte tenemos el ya mítico modo *Battle*, en el que gracias al *Multitap* es posible competir hasta con cuatro amigos en un trepidante y adictivo encuentro no apto para cardiacos. Además del clásico escenario de los muros de piedra se han añadido unos cuantos más absolutamente novedosos, cargados de trampas y trucos secretos. Este es, sin lugar a dudas, el verdadero punto fuerte de todos



Seis serán los planetas a conquistar, cada uno dominado por un peligroso sicario del Conde Yuste Labiosdecerdah, el nuevo tirano de las galaxias.

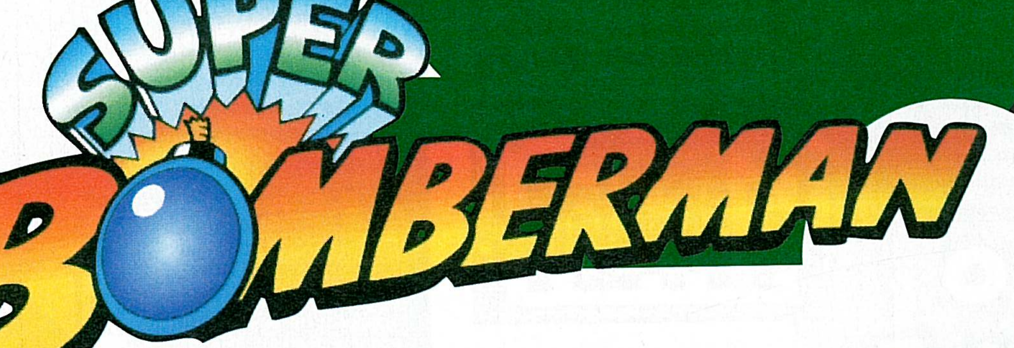



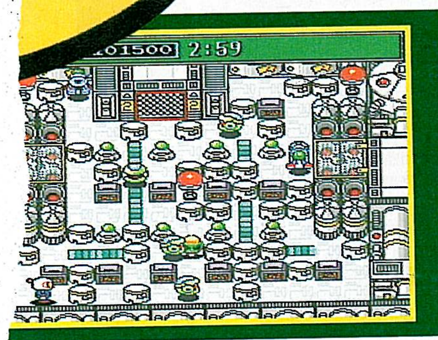


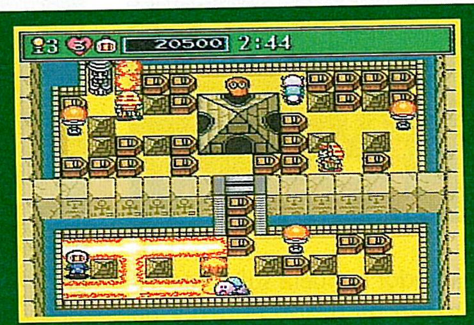




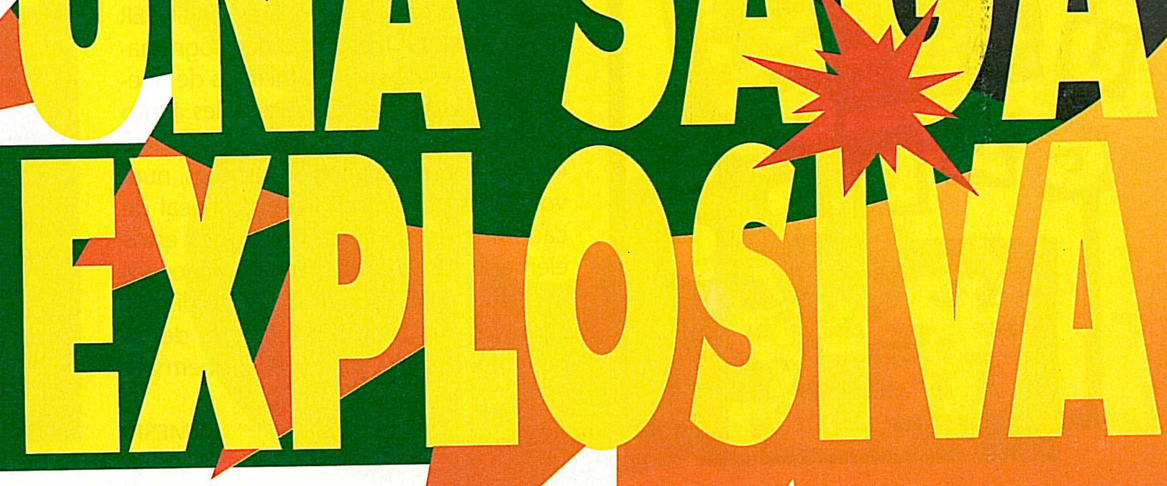








La tercera entrega de la mítica saga Bomberman hace su aparición en Super Nintendo en una nueva versión totalmente remozada a nivel gráfico, mejorada y repleta de novedades.



…s Bomberman, y el secreto de que se …ayan vendido millones de copias de es…te juego para casi todos los sistemas en todos los puntos del globo. Hay que reseñar que esta es la primera ocasión en que los usuarios de ***SNES*** pueden contar con un quinto jugador, algo vedado hasta ahora en los anteriores SUPER BOMBERMAN, y que ya disfrutaban en ***PC Engine*** a lo largo de las numerosas entregas que **Hudson** ha diseñado para la máquina de **Nec**, incluida una especial para diez jugadores. Por si la incorporación de



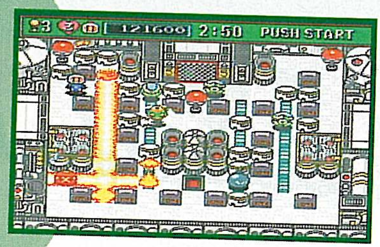
NUEVAS BOMBAS

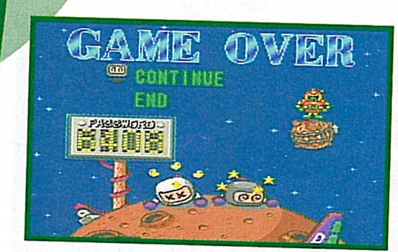




Además de la utilización de los canguros, la principal novedad de SUPER BOMBERMAN 3 es la incorporación de nuevos y devastadores tipos de bombas, cada una con un poder de destrucción diferenciado.

PENA MAXIMA El ganador del Battle Mode podrá participar en una tanda de penalties, en el que el objetivo es obtener uno de los preciados items que transportan los canguros.

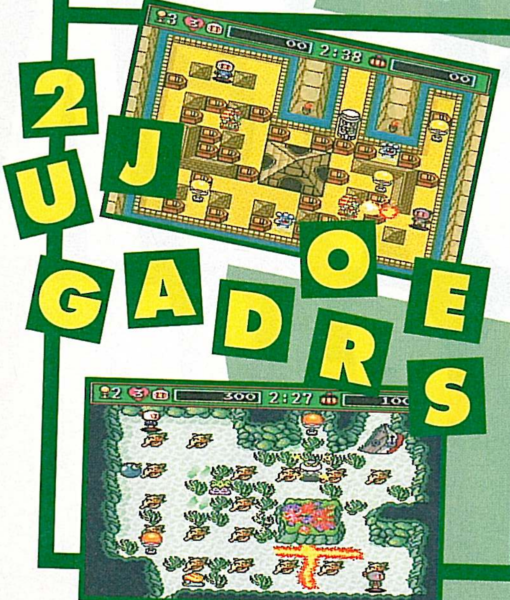






Al igual que en el primer SUPER BOMBERMAN, esta tercera parte nos permite participar en el modo Historia acompañados de otro jugador, que en este caso se encarga de manejar al Bomberman negro, elevando aún más las probabilidades de éxito.

2 JUGADORES



un quinto jugador no fuera suficiente aliciente, **Hudson** ha rizado el rizo y ha añadido seis personajes diferentes, incluyendo al propio Bomberman, para que cada jugador pueda personalizarse claramente en la pantalla y de paso identificarse con el muñeco de su elección, de origenes tan distintos como Africa, China o el Lejano Oeste.

Pero si el modo *Battle* ha sufrido importantes cambios, lo mismo se puede decir de la otra piedra angular de este cartucho: el modo *Historia*. Tras las malas críticas cosechadas por **Human** por la eliminación del segundo jugador en SUPER BOMBERMAN 2, el grupo de programación japonés ha vuelto a incluirlo de nuevo para alegría de incondicionales. Junto a esta celebrada incorporación podemos encontrar nuevos tipos de bombas, nuevos items y un diseño menos lineal de cada una de las fases. Con todos estos elementos a su favor, no son pocos los alicientes para adquirir este grandísimo cartucho aún siendo propietario de las dos anteriores. ¡Larga vida a Bomberman!

NEMESIS



HUDSON SOFT
HUDSON SOFT
MEGAS ◆ 12
JUGADORES ◆ 1-5
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ La calidad gráfica no ha sido el plato fuerte de los Bomberman. En esta ocasión salen airosos por el colorido de los escenarios y el acertado diseño de los nuevos personajes.



MUSICA

▲ La melodía original del Bomberman regresa a la SNES, aunque mejorada con nuevos ritmos y acompañamientos. Un detalle que agradeceremos después de varias partidas.



SONIDO FX

▼ Se limitan simplemente a las explosiones y algún que otro efecto de sonido de los enemigos. Poco bagaje para un juego que podría haber contemplado algún otro.



JUGABILIDAD

▲ Si los Bomberman ya eran divertidos, imagínate ahora con cinco jugadores simultáneos y la posibilidad de elegir entre seis personajes diferentes entre sí... la locura.



GLOBAL 92

La mejor entrega hasta la fecha de cuantas se han programado para SNES de la mítica saga Bomberman. Un auténtico festín de jugabilidad, diversión y adicción que hace imprescindible la compra del Multitap para sacarle todo el partido a este pedazo de juego. Simplemente maravilloso e indispensable.



YA PUEDE SUSCRIBIRSE AL FUTURO

Somos el primer periódico español que le ofrece la posibilidad de suscribirse al futuro, a EL PERIÓDICO DE CATALUNYA CD-ROM.

Por sólo 13.980 pesetas, más gastos de envío, además de la suscripción anual le regalaremos el archivador para los 4 CD-ROM de 1995.

Con EL PERIÓDICO DE CATALUNYA CD-ROM estará ya en el futuro.

De venta en las mejores librerías.

GRATIS
Con la suscripción
ARCHIVADOR
AUTOMÁTICO
NOVEDAD
MUNDIAL

Si quiere suscribirse a **EL PERIÓDICO CD-ROM 1995** para todo el año por 13.980 pesetas, más gastos de envío, recibiendo gratis el archivador para los 4 CD-ROM del año, rrellene este cupón y envíelo a:

ZETA MULTIMEDIA, S.A.
Bailén, 84 08009 Barcelona

Nombre ______________________

Apellidos ______________________

Dirección ______________________

______________________ Tel ______________________

Población ______________________

C.P. ______________ Provincia ______________

FORMA DE PAGO

☐ Contrarreembolso ☐ VISA

Nº Tarjeta ☐ ☐ ☐ ☐

Fecha caducidad ☐

Firma autorizada:

Precio del CD-ROM Enero/Marzo 1995: 3.495 ptas.

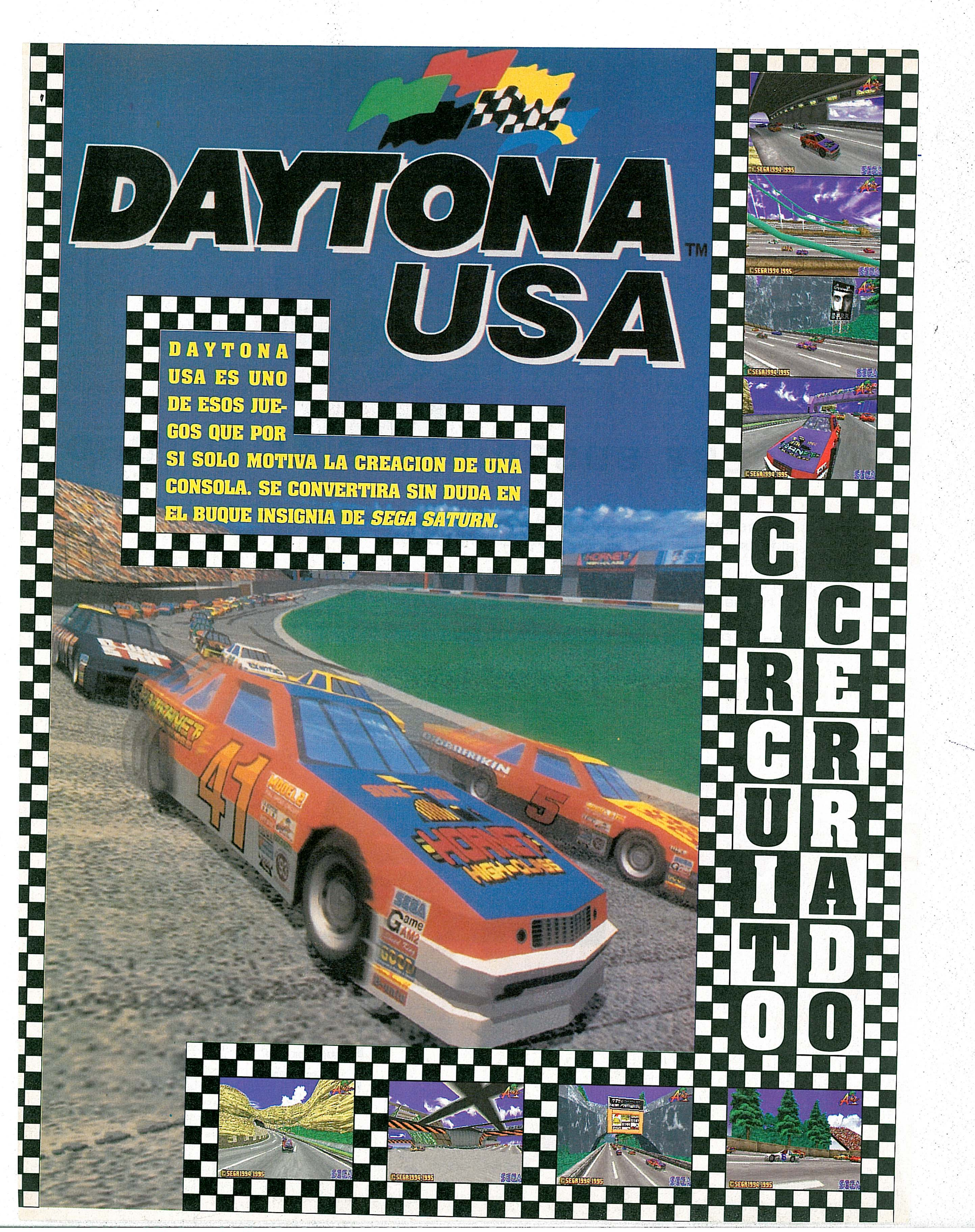
Suscripción semestral: 6.990 ptas., más gastos de envío.

Distribuye:
ZETA MULTIMEDIA, S.A.

Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA

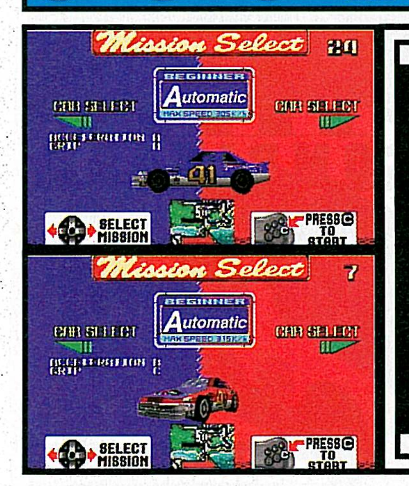
el Periódico
El más leído en Catalunya

GRUPO ZETA



DAYTONA
USA
DAYTONA USA ES UNO DE ESOS JUEGOS QUE POR SI SOLO MOTIVA LA CREACION DE UNA CONSOLA. SE CONVERTIRA SIN DUDA EN EL BUQUE INSIGNIA DE SEGA SATURN.
CIRCUITO
CERRADO

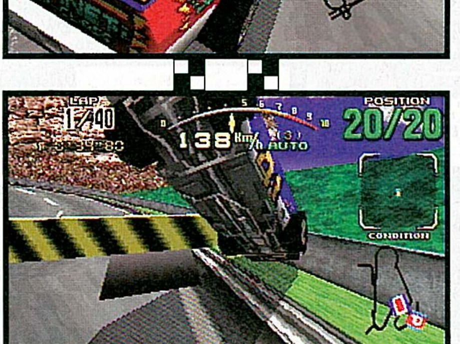
COCHES



Según el nivel de dificultad y el modo de competición que seleccionemos, se nos propondrán diferentes prototipos para correr. Cada uno tiene características propias, ventajas e inconvenientes que deberemos ajustar al trazado del circuito en el que vayamos a competir.



Cuando oímos hablar de **DAYTONA USA**, los aficionados a los arcades de conducción notamos como nuestro cuerpo comienza a estremecerse. De todas formas, y para que nadie se lleve a engaño, **DAYTONA USA** de *Saturn* no es una copia exacta del arcade de que proviene, sino una emulación más o menos acertada de dicha recreativa. Así como con RIDGE RACER afirmábamos que entre el arcade y la versión de *PlayStation* apenas percibíamos diferencias, entre los dos **DAYTONA** si que denotamos un gran número de desajustes. Unos son muy notorios y en un primer momento pueden llegar a desencantarnos, como son los correspondientes al apartado gráfico. Otros desajustes, en cambio, son muy positivos, como las múltiples opciones y los diversos modos de juego contemplados. Vayamos por partes. Además de haberse programado en la resolución más baja que puede gestionar *Sega Saturn*, el aspecto general del juego dista mucho del que podemos disfrutar en los salones recreativos. Además de la *pixelación* general del juego, cuando aparecen varios coches en pantalla se pierden detalles, el asfalto no transmite mucha sensación de realismo, y la creación de los escenarios es demasiado brusca para lo que los buenos aficionados esperábamos. **DAYTONA USA** de *Saturn* es un gran juego de coches, pero no llega ni mucho menos a la excelsa calidad del arcade pese a quien pese. De todas formas, no debéis pensar que este juego es un fiasco porque no es así. Aunque no han aprovechado ni de lejos las posibilidades de *Sega Saturn* (sólo tenéis que echar un ojo a PANZER DRAGOON), sí que han sabido disfrazar sus carencias con un montón de opciones y modos de juego de todo tipo que hacen que un juego que podía haber pasado con más pena que gloria por *Saturn*, se convierta en un título más que interesante. Así que olvidémonos del aspecto *cinemascope* que proporcionan las

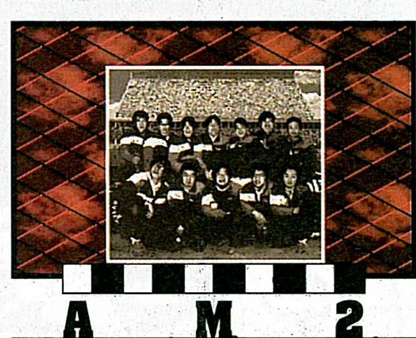






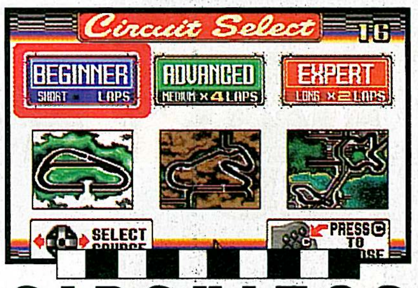
BOXES





AM2





CIRCUITOS

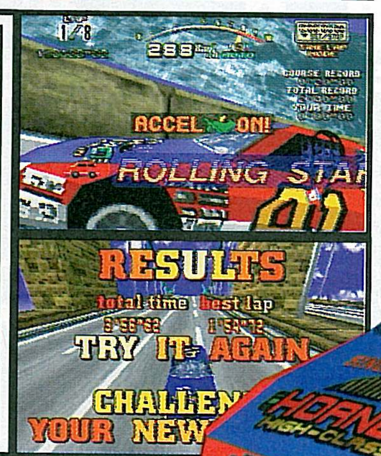


TIME LAP





Si pulsamos «start» cuando tengamos que seleccionar coche nos introduciremos en el modo Time Lap. Esta modalidad ofrece un sinfín de posibilidades a los amantes de la lucha contra-reloj. Una opción muy apreciada por los que están habituados a lograr grandes tiempos.





COMBINADO

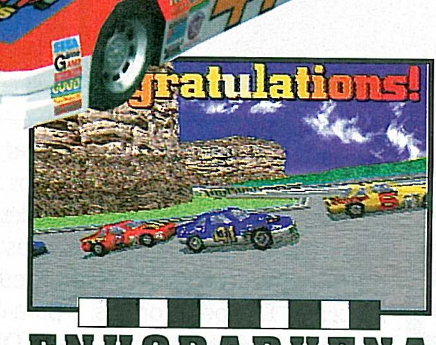


KARAOKE

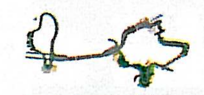
Pulsa arriba cuando eliges circuito y activarás el karaoke. Puedes combinar esta modalidad con el Time Lap, el Mirror Mode, o las dos a la vez.



RANKING

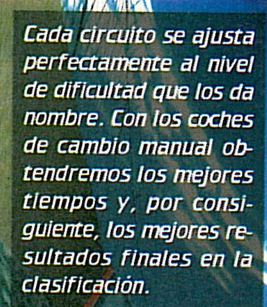


ENHORABUENA

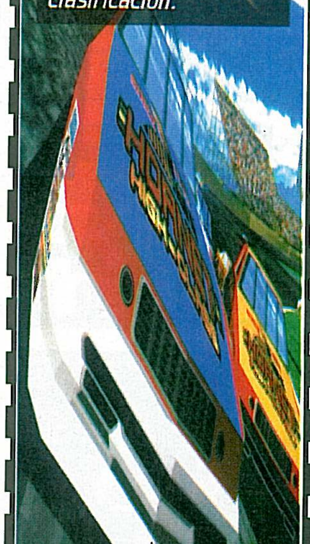


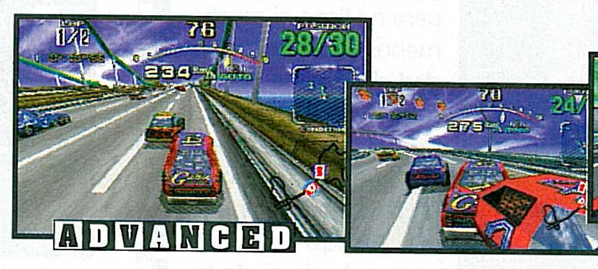


CIRCUITOS

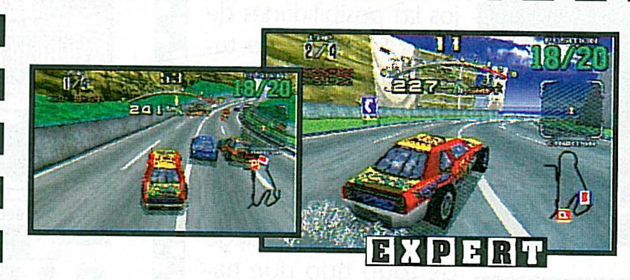
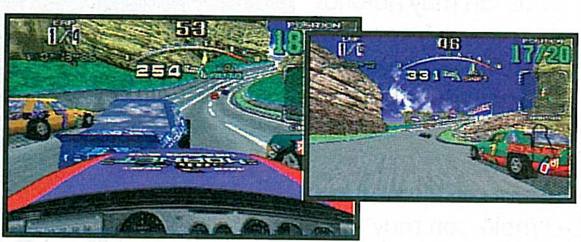


Cada circuito se ajusta perfectamente al nivel de dificultad que los da nombre. Con los coches de cambio manual obtendremos los mejores tiempos y, por consiguiente, los mejores resultados finales en la clasificación.






ADVANCED

EXPERT




NOVICE



GENTLEMEN START YOUR ENGINES

bandas negras superior e inferior (gracias a ellas se han eliminado las ralentizaciones), de la tardanza en la creación de los polígonos, de la desaparición de las texturas cuando coinciden varios coches en pantalla, de la ausencia total de inteligencia artificial de los vehículos, del *sui generis* control en los derrapes, o de la inutilidad de los boxes. Centrémonos en las opciones, probablemente las más completas en la historia de los simuladores automovilísticos y que superan con claridad a las disponibles en el arcade de que proviene. Podremos competir en modo *arcade*, idéntico al original, o en modo *saturn*, sin tiempos que cumplir. Dentro de estas dos modalidades tendremos tres nuevas opciones de competición (*normal*, *grand prix* y *endurance*) que determinarán el número de vueltas a completar. También podremos ajustar la dificultad general o la agresividad de los coches enemigos (aunque este último punto es más bien teórico que efectivo). Sin embargo, las modalidades más sabrosas están ocultas. Así, si a la hora de elegir coche pulsamos el botón *«start»* llegaremos al *Time Attack*, la mejor opción para los amantes de recortar el cronómetro vuelta a vuelta. También existe la posibilidad de correr los circuitos en dirección contraria, cambiar nuestro coche por un caballo o gozar de un fantástico *karaoke*. **DAYTONA USA** es un compendio de buen hacer en cuanto a todo lo que engloba el juego, y un ejemplo de desaprovechamiento de las cualidades gráficas de la máquina. Si la conversión de **DAYTONA USA** tiene estas carencias técnicas, ¿cómo será SEGA RALLY, cuyos bloques de texturas son mucho más aparatosos y complicados de gestionar?... Esperemos que sea algo más que un juego con el mismo nombre.

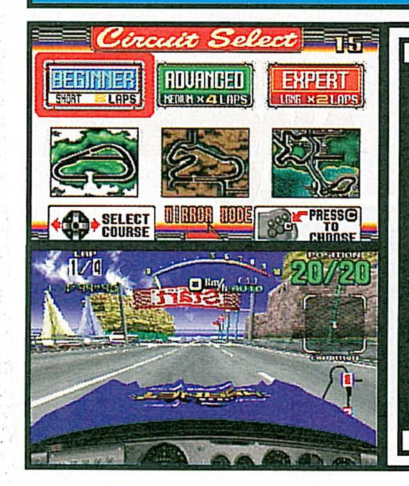
THE SCOPE

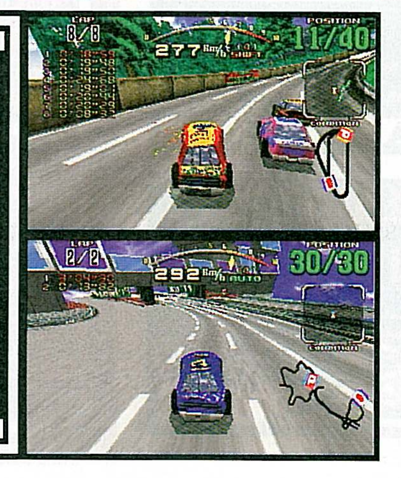

Por unas once mil pesetillas podremos disfrutar del joystick más espectacular jamás creado en la historia del videojuego. Su manejo exigirá grandes dosis de maestría.



CONFIGURACION

MIRROR mode




Pulsando el botón «start» a la hora de elegir circuito, tendremos la magnifica posibilidad de competir en los tres circuitos habituales pero cambiando el sentido de nuestra marcha. Una opción muy de agradecer y que añadirá longevidad y espectacularidad al juego.







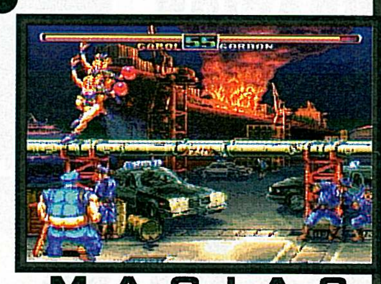
SAVAGE REIGN ES UN TITULO QUE, A PESAR DE SU SIMILUTUD CON OTROS *BEAT'EM-UPS* DE ESTE SISTEMA, OS ASOMBRARA POR SU BRILLANTE PUESTA EN ESCENA Y ESTREPITOSA ACCION.



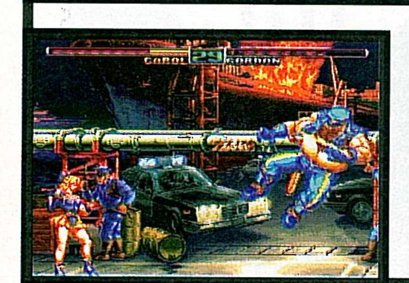




Carol es la única chica del grupo. Aunque parece frágil y dócil no os dejéis engañar, cuando desata toda su furia temblarán todos los mortales.



MAGIAS





La compañía nipona **SNK** nos vuelve a sorprender con otro título que inscribirá su nombre con letras de oro en la, cada vez más amplia, lista de lanzamientos para *Neo Geo CD*. Nuestros amigos de **Osaka** continúan fieles a las líneas maestras que les han permitido crear sagas tan populares y míticas como SAMURAI SHODOWN, ART OF FIGHTING o FATAL FURY. Esta vez le ha tocado el turno a **SAVAGE REIGN**, un explosivo y vibrante *beat´em-up* de sobra conocido por los asiduos visitantes de los salones recreativos de todo el globo terráqueo. Los programadores de **SNK** han realizado un gran esfuerzo para intentar elevar a este nuevo monstruo de 190 *megas* a lo más alto de las listas de éxitos. La fac-



toría de **SNK** sigue fiel a los juegos de lucha que utilizan gráficos *bitmap,* ignorando e incluso desafiando a la nueva ola de *beat'em-ups* poligonales que compañías como **Sega** o **Namco** están desarrollando gracias a las nuevas tecnologías. Tras el gran éxito de títulos como SAMURAI SHODOWN 2, FATAL FURY 3 o KING OF FIGHTERS `94 todos nos preguntábamos si **SNK** iba a ser capaz de sorprendernos de nuevo. Ahora y tras haber disfrutado unas cuantas horas con **SAVAGE REIGN** seguiremos afirmando que, aunque muchos piensen lo contrario, este tipo de arcades son los más atractivos, divertidos y exitosos de la presente década. Si no que se lo pregunten a los fanáticos de **Capcom** y sus múltiples entregas de STREET FIGHTER 2 y los preciosistas DARKSTALKERS o X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM.

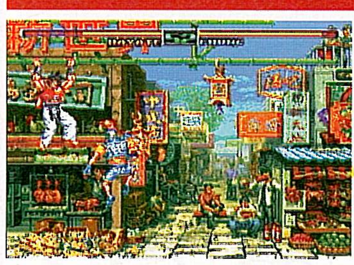
A primera vista, **SAVAGE REIGN** es un título más de lucha que pasará a engrosar el catálogo de ***Neo Geo CD,*** pero cuando lo conectas a tu consola te das cuenta de que es algo más que otro clónico de los clásicos del género. Los personajes que te encuentras en el me-



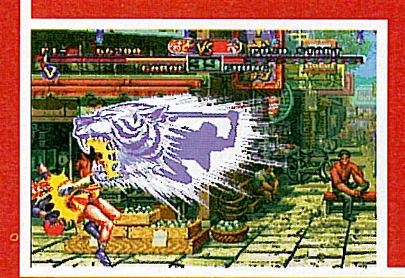


CHUNG

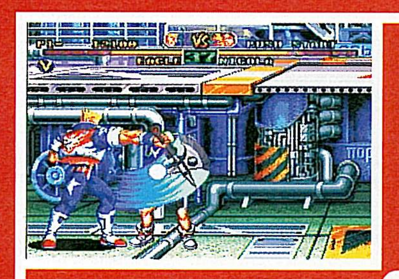
A pesar de su raquítico y estropeado cuerpo, este hombre es capaz de realizar las magias más sorprendentes del circuito SAVAGE REIGN.









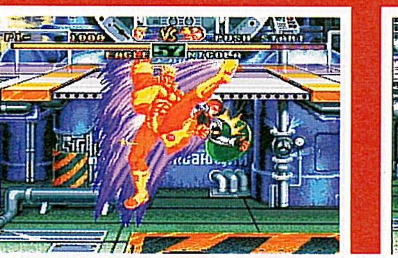




EAGLE

Su nombre de ave rapaz lo dice todo. Cuando esté delante, tendréis que sacar a relucir todas vuestras habilidades como luchador.

MAGIAS







GORDON

Es, sin duda alguna, el más grande del circuito, y para demostrarlo, sacará a relucir todo su peso específico cuando menos te los esperes.

















GOZU

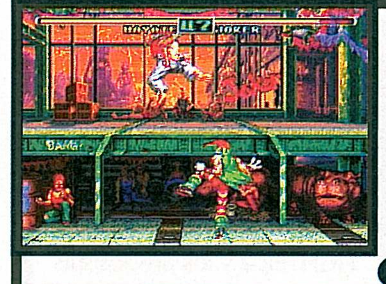
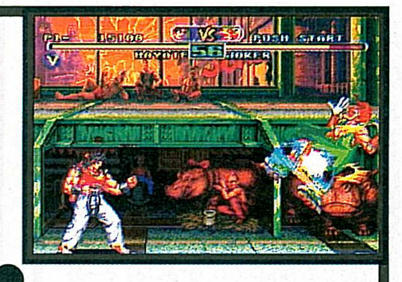
Es el primero de dos hermanos que curiosamente participan en el mismo torneo. Seguramente su madre no estará muy contenta de esto.




MAGIAS





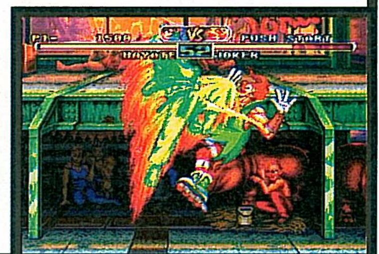



HAYATE

Es el primero de los luchadores, maestro indiscutible en el arte del Fuun-Ken. Deberá enfrentarse a los más feroces adversarios del torneo.



MAGIAS

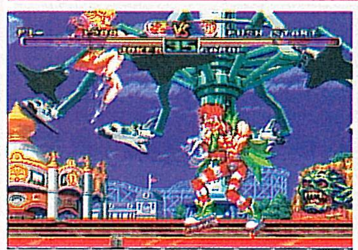



nú principal poseen nombres tan peculiares como Hayane, Joker, Gordon, Carol, King Lyon, Nicola, Chung, Gozu, Mezu, o Eagle, cada uno de los cuales va equipado con sus respectivas armas y movimientos especiales que les caracterizan. La historia es la siguiente: Hayate, maestro del **Fuun-Ken**, un arte que combina el poder del *boomerang* y la técnica del **Karate**, ve amenazado su reinado por un nuevo y aterrador personaje, King Lyon. Su objetivo no es otro que derrotar a este malvado villano para evitar que su técnica de lucha quede desprestigiada. Después de este «original» argumento, hay que destacar varios aspectos del juego. La principal novedad de este título, es que podremos apreciar dos niveles de lucha dentro del mismo escenario. Cada escenario cuenta con dos plataformas para pelear, una a nivel del suelo y otra que esta situada a mitad de pantalla y que aparece en forma de tubería, rail de una montaña rusa, o simplemente el segundo piso de una casa. Acompañando a esta novedad tendremos la oportunidad de disfrutar del *zoom* que automáticamente se




JOKER

Su nombre nos recuerda al famoso enemigo acérrimo de Batman. Sus magias son tan divertidas como las que desplegaba el popular payaso.



MAGIAS






KING LION

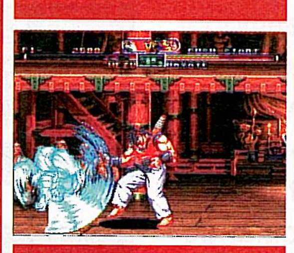




Es el principal contrincante del maestro Hayate. Su ambición le ha llevado a pasar por encima de todos para llegar a ser el número uno.



MEZU



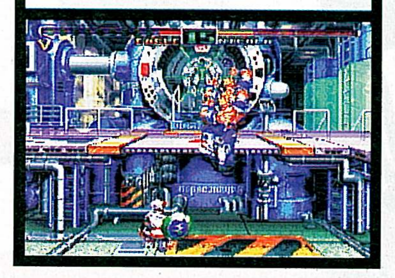
Es el hermano menor de Gozu. Tiene unas características muy similares a las de su hermano, aunque sus magias son aún más poderosas. Un temible adversario.



NICOLA

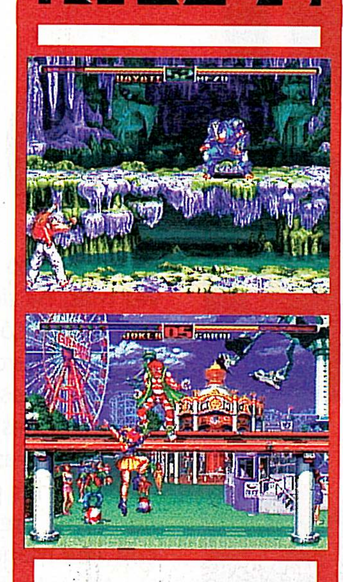


A pesar de su ridículo nombre, este personaje despliega una serie de magias impactantes que pondrán en apuros al más fuerte.



activa o desactiva dependiendo del nivel donde se este luchando. Normalmente se activa cuando se pelea en el segundo nivel, o cuando los jugadores están lo suficientemente alejados el uno del otro. Los escenarios utilizados en este juego no tienen nada que envidiar a los creados para juegos como los anteriormente citados. Como suele ser habitual en el reino de los *beat´em-up* cada personaje posee su escenario particular para buscar camorra. Hayate, señor del ring, nos muestra una espectacular casa de madera; Carol aparece luchando en medio de un parque de atracciones;

A OTRO NIVEL



La auténtica novedad de este juego son las dos alturas de lucha que se pueden apreciar dentro de cada escenario. Un detalle de gran originalidad.

Gordon lo hace ante la impasividad de un montón de personas que presencian el incendio de un gran barco, y Nicola lo hace rodeado por un escenario cibernético. El enorme despliegue de gráficos, animaciones y tamaño de *sprites*, junto a los espectaculares escenarios y armas especiales son lo mejorcito del juego. Esto lo podemos agradecer a los casi 200 *megas* de este juego, que transformarán tu ***Neo-Geo CD*** en un auténtico salón recreativo. Sólo echamos de menos una carga más rápida que no desespere al mayor de los pacientes.

ASIKITANGA



	SNK
	SNK
MEGAS	190/CD-ROM
JUGADORES	2
VIDAS	1
FASES	10 LUCHADORES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS



▲ Lo mejor del juego. Sus 190 megas le permiten desplegar todo un ejército de gráficos y animaciones espectaculares. Al nivel que ya nos tienen acostumbrados los nipones.

MUSICA



▲ La excelente calidad de sonido que aporta Neo Geo CD da un gran valor a la variedad de melodías que podemos escuchar durante el juego.

SONIDO FX



▲ Los fenomenales efectos de sonido de los movimientos especiales, y la fantástica voz de la intro son muy dignos de tener en cuenta.

JUGABILIDAD





▲ Gran variedad de movimientos que hace que la acción sea aún más trepidante.

▲ Opción de cambiar la velocidad de la acción.

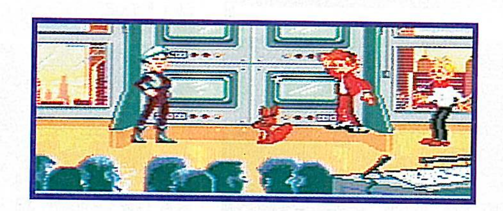
GLOBAL 92

Como suele ser habitual en todos los grandes beat'em ups de SNK la calidad audiovisual y la perfecta jugabilidad heredada de los salones recreativos, nos hará vibrar partida tras partida. El tiempo de carga es el único handicap de este gran juego. Imprescindible para los amantes del universo Neo Geo.

A SU SERVICIO



Procedente del cómic semanal SPIROU Y FANTASIO, llega SPIROU para Mega Drive de la mano de los franceses de Infogrames. Una muestra más de la fuerza que está tomando el cómic europeo como fuente de inspiración para producir juegos de consola.











SPIROU

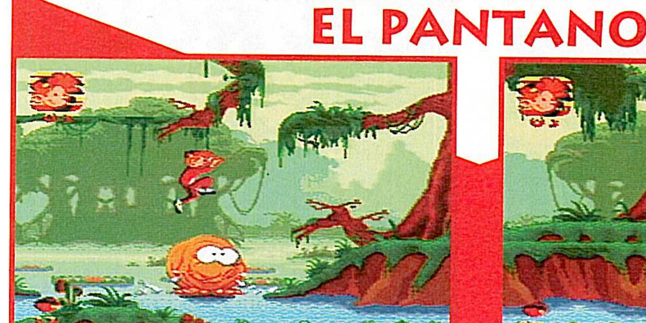
Después de las gloriosas sagas de **ASTERIX** y los **PITUFOS**, estaba claro qué empresa iba a ser la encargada de llevar a las pantallas las aventuras de este simpático botones. **Infogrames**, una vez más, ha sido la encargada de transformar este cómic en un juego de plataformas, género al que parecen condenados los juegos basados en historietas. El argumento es el siguiente: **SPIROU**, un botones con aspiraciones periodísticas, se entera de los planes de la malvada Cianuro, que pretende dominar al mundo con una maquina robada a un famoso científico. En ese momento nuestro amigo, acompañado de Fantasio y su ardilla, recorrerá el mundo para desbaratar los terribles planes de tan despiadada millonaria. **SPIROU** sigue las tendencias de los últimos plataformas, con unas cuidadas animaciones obtenidas a partir de



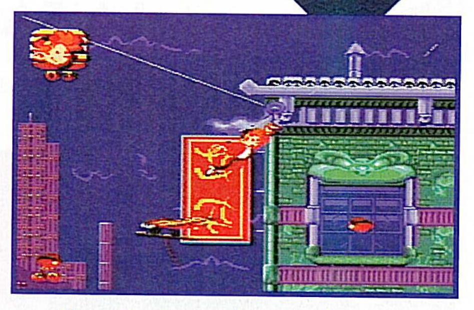
LA TIENDA



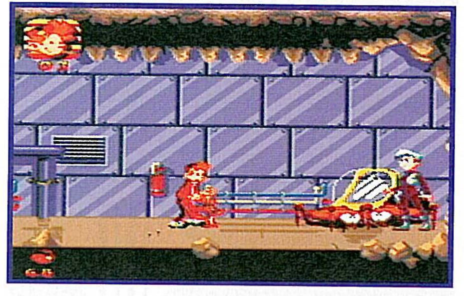
EL PANTANO







El colorido en algunas fases es realmente meritorio.

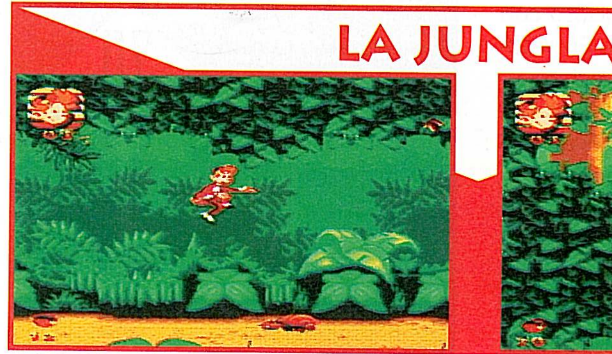


Esta tiparraca hace las veces de enemigo final.

LA BASE SECRETA



LA JUNGLA







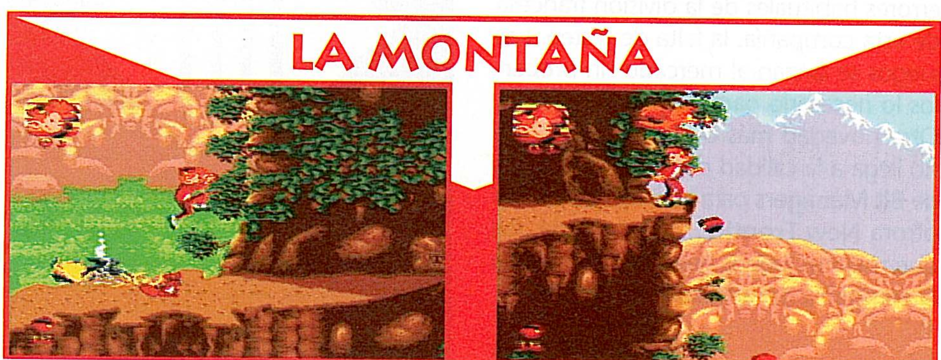
SPIROU no llega a la calidad de los juegos de Bit Managers.

gráficos creados directamente por el dibujante del cómic. La estructura del juego es similar a la de los **PITUFOS**, es decir, tendremos que atravesar fase por fase hasta encontrar salida y no nos enfrentaremos a ningún enemigo hasta el final del juego. En los niveles nos encontraremos con unos sombreros que deberemos recoger, y cuando el número de estos llegue a 50, se nos otorgará una vida. Quizá el elemento más destacable que distingue a este juego de los demás de su clase sean los ingredientes de aventura que se han incluido en el juego. En algunas fases deberemos usar nuestra inteligencia para avanzar en nuestro camino. De esta manera, y por poner un ejemplo, en la fase de las catacumbas habrá que resolver algún que otro acertijo si queremos salir adelante. En el aspecto gráfico hay que destacar el irregular diseño de los escenarios, que va desde fas-

LA GRUTA

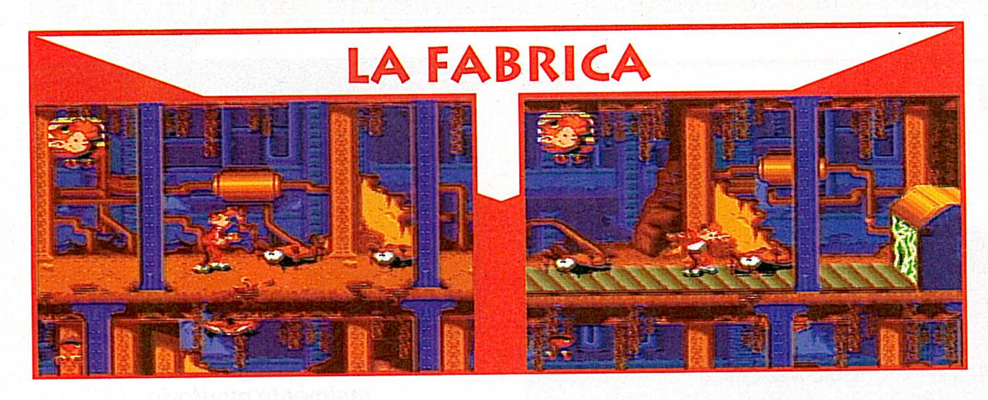


LA MONTAÑA





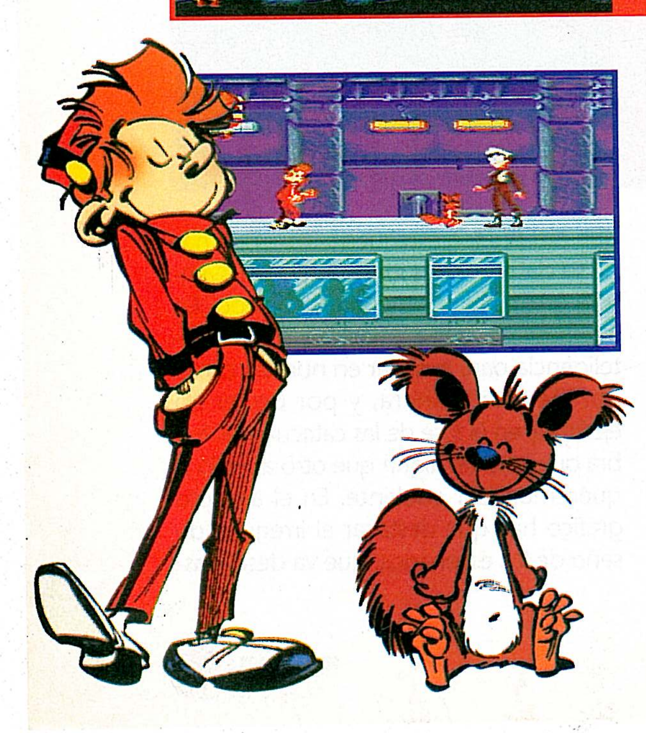
LA FABRICA



tuosos decorados con un colorido impresionante hasta fondos completamente tristes y desangelados. Si tenéis la suficiente paciencia vale la pena llegar hasta las ultimas fases para maravillarnos con su despliegue gráfico. Los músicos han cometido el mismo fallo en este juego que en los anteriores, dotándolo con unas melodías bien compuestas, con pequeños fragmentos de clásicos, pero excesivamente apagadas para un juego de esta índole. Además, la rutina de música sigue siendo demasiado simple, y nos recuerda en algunas cosas a la utilizada por la compañía en **FANTASIA**, su primera producción en consola y que estaba cedida por **Sega América**. Si hay un punto destacable en esta producción es, sin lugar a dudas, la gran variedad. **SPIROU** combina fases de plataformeo puro con segmentos aventureros e incluso con un pequeño mata-marcianos. En resumen, **SPIROU** es un juego correctamente realizado pero que carece de esa brillantez global necesaria para que un juego triunfe. Además, la extremada dificultad de algunas fases consigue que tiremos la toalla muy pronto. Este fallo imperdonable pone en evidencia uno de los errores habituales de la división francesa de esta compañía: la falta de testeo. Los juegos se lanzan al mercado sin probarlos lo necesario para calibrar su calidad. Otra novedad más de **Infogrames** que no llega a la calidad de las producciones de **Bit Managers** para este compañía. Los otrora **New Frontier** son, sin duda, los que mejores juegos han concebido para la compañía del armadillo multicolor.

THE PUNISHER

LAS CATACUMBAS





INFOGRAMES
INFOGRAMES
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 13
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 89

▲ Las detalladas animaciones de los personajes y el asombroso colorido.

▼ La mayoría de los decorados son muy simples y faltos de color.

MUSICA — 79

▲ Gran variedad de melodías y bastante bien realizadas.

▼ Las músicas están totalmente desvinculadas al juego, no le pegan nada.

SONIDO FX — 72



▲ Algunos efectos y digitalizaciones son bastante aceptables.

▼ El resto denotan una completa falta de originalidad.

JUGABILIDAD — 82

▲ La opcion de passwords hace que llegar al final no sea tan difícil.

▼ La extremada dificultad de algunas fases puede llegar a desesperar.

GLOBAL — 80

Una dificultad rozando lo imposible impide a SPIROU ser uno de los grandes plataformas de este año, lo que puede ser debido a una completa falta de análisis final por parte de la compañía. Pese a su impecable factura, este título está condenado a ser uno más entre los muchos pertenecientes a este género que están inspirado en cómics o tebeos europeos.

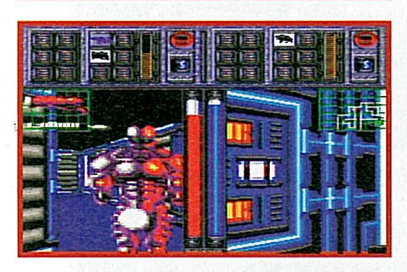
El mundo del videojuego, como producto de consumo, no podía quedarse al margen de las tan traídas y dichosas «modas de mercado». El éxito alcanzado por maravillas lúdicas como DOOM y WOLFENSTEIN era una provocación manifiesta para los avispados imitadores profesionales.



Por desgracia, algunas réplicas no son tan afortunadas como sus modelos. Este **BLOODSHOT** de **Domark** reproduce el esquema sin alcanzar, ni por asomo, la calidad, claridad y jugabilidad de los títulos anteriormente citados. La ejecución gráfica y movimientos de pantalla, como rotaciones, son bastante aceptables, pero la errónea elección de la paleta de colores y la escasa variedad en los motivos disminuyen en gran medida el lucimiento. Para «amenizar» la fiesta, los programadores han incluido el dudoso aliciente de tener que regresar al punto de partida, en un tiempo récord, tras acabar con el jefe de final de fase. Lo más destacable de todo el juego es la banda sonora. El juego de **Acclaim**, programado por **Domark**, apunta buenos detalles pero sin lograr transmitir algo esencial en este tipo de programas: la emoción.

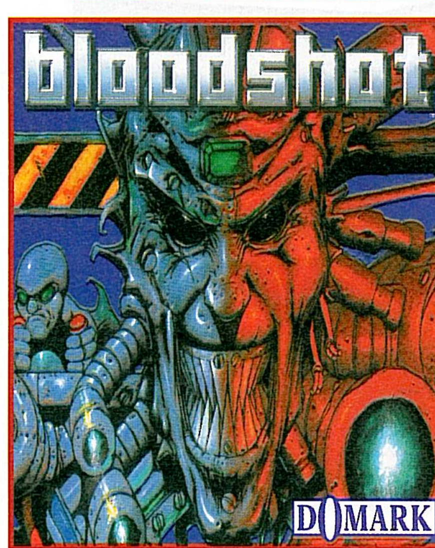
DE LUCAR & R. DREAMER

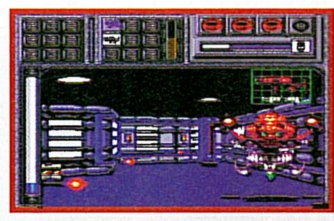


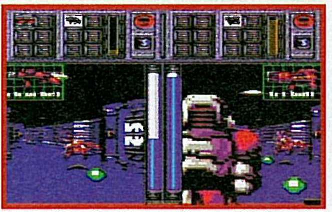








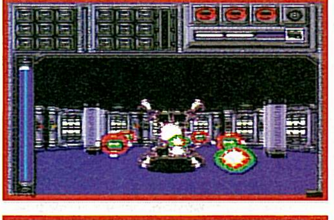






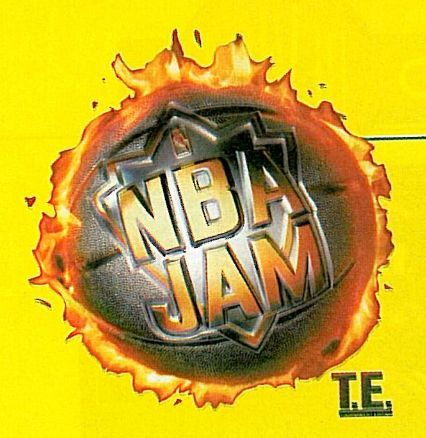












Si la NBA es el máximo exponente del deporte-espectáculo, NBA JAM T.E. es el juego que mejor ha sabido trasladar toda la emoción y vistosidad trepidante del baloncesto.

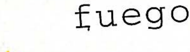


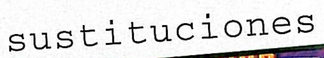
Cuando las compañías anuncian la conversión de un programa a un sistema de mayor capacidad, todos los aficionados esperan que la nueva versión aporte algunas importantes modificaciones. Esta justificada esperanza se ve truncada una de cada tres veces y, en la gran mayoría de los casos, no afecta a nada más que unos pequeños detalles o unas cuantas opciones más. Con estos antecedentes llega hasta nosotros **NBA JAM T.E.** para ***MD 32X***, la consola que mejor ha justificado, hasta el momento, las conversiones de otros programas. Baste recordar la potenciada versión de VIRTUA RACING con más vehículos y circuitos, la de STAR WARS con un modo especial además del clásico arcade, o la menos interesante de DOOM con mezcla de niveles de las dos versiones de *PC*. La principal aportación de **NBA JAM T.E.** con respecto a las entregas de *16 bits* se encuentra en el apartado gráfico ya que, por primera vez desde la aparición del programa de **Acclaim**, podremos de disfrutar de unos personajes similares a los de la recreativa. Otra diferencia, de agradables consecuencias a los ojos, es el mayor número de planos de scroll en el público y el consiguiente aumento de la sensación de profundidad. Las dimensiones de los jugadores han sufrido un considerable incremento y, en el caso de las cabezas, se ha optado por la divertida fórmula de la desproporción exagerada. Cabezones de rostro conocido representan a la plana mayor de los 27 equipos que

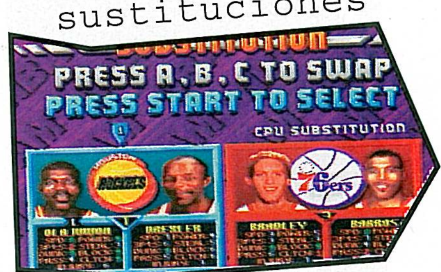







fuego


sustituciones







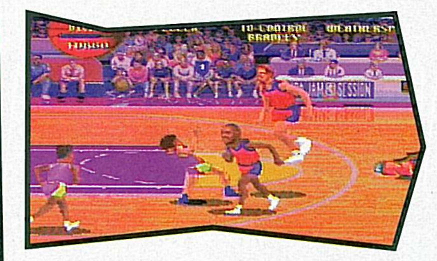
fuego



modo iconos



Con esta modalidad podremos anotar hasta 9 puntos de un sólo tiro, tirar al resto de jugadores o aumentar la potencia y velocidad.





estadísticas



modo práctica



Gracias a este modo conoceremos cuales son los mates más espectaculares, las zonas de anotación y demás virtudes de cada jugador.



iniciales



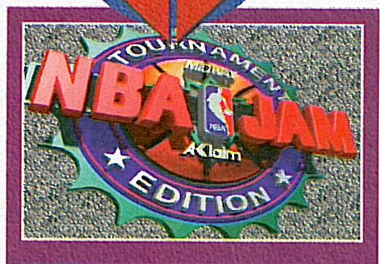
conforman las dos conferencias de la NBA aunque, como ya ocurriera en anteriores versiones, también encontraremos las notorias ausencias de Jordan o Barkley.

Otros cambios incluidos en la edición para *MD 32X* y que afectan principalmente al apartado sonoro, son la nueva selección del conjunto de melodías que nos acompañaban antes, durante y después de cada partido. Las clásicas voces de animación del locutor y del público se mantienen prácticamente igual, aunque quizá tengan un poco más de vigor y resonancia. Las opciones de juego, las modalidades y la mecánica siguen siendo las mismas, por lo que el apartado de la jugabilidad estará, como siempre, a un nivel excepcional. Garantizada la diversión y el espectáculo, **NBA JAM T.E.** para *MD 32X* supera el listón y, de paso, confirma la teoría de que este periférico sobrevive gracias a las conversiones de clásicos y no por su catálogo de novedades.

DE LUCAR







ACCLAIM	
IGUANA	
MEGAS	32
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	TORNEO
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ El diseño de los personajes es muy similar al que pudimos disfrutar en las recreativas. Cabezones varios.



MUSICA

▲ Las melodías han sido sustituidas por otras, aunque de todas formas preferimos las tradicionales.



SONIDO FX

▲ Las voces del locutor, el jolgorio del público y demás sonidos de la cancha son muy convincentes.



JUGABILIDAD

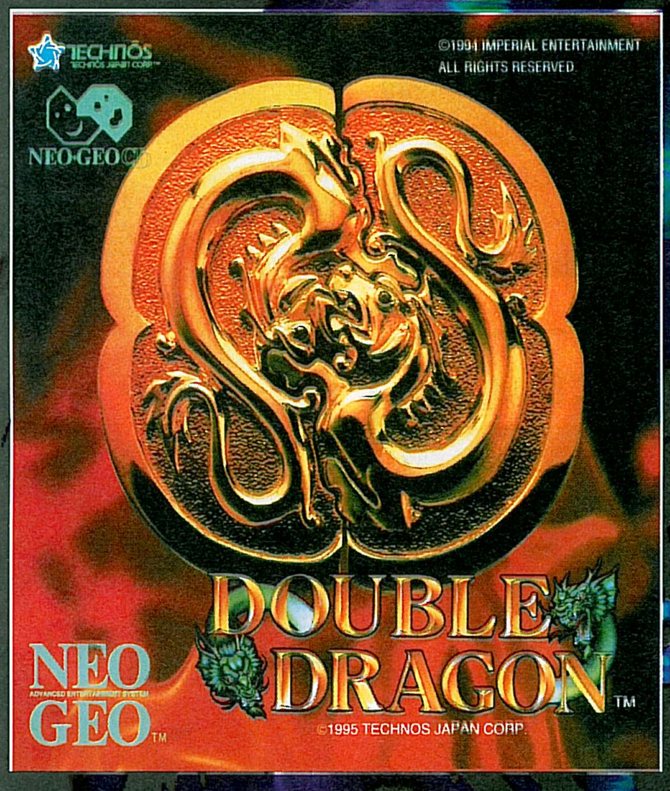
▲ Atesora toda la jugabilidad, el ritmo y las posibilidades de juego de anteriores versiones.



GLOBAL 92

NBA JAM T.E. para MD 32X nos proporciona la primera oportunidad de disfrutar con una versión similar a la recreativa con los personajes de cabezas superlativas. Este detalle y el hecho de ser el primer juego de baloncesto para 32X son argumentos más que suficientes para poseerlo.

EL CLASICO PASA A MAYORES



Tras visitar la mayoria de los sistemas domesticos, Technos y su legendaria saga Double Dragon hacen su primera incursion en el catalogo de *Neo Geo CD* con un espectacular titulo que combina elementos de la pelicula del mismo nombre, con otros mas propios del genero de lucha.







Con la llegada de ***Neo Geo CD***, numerosas compañías hasta ahora ausentes del catálogo de lanzamientos para la consola de **SNK**, empiezan a acercarse poco a poco al soberbio *hardware* de la bestia negra. La primera fue **Data East**, que con WINDJAMMERS abriría un aluvión de éxitos que continuaría con TOP HUNTER y FIGHTER´S HISTORY: KARNOV´S REVENGE. Más tarde ha sido **Taito** con la conversión de su gran éxito PUZZLE BOBBLE (más conocido en ***SNES*** como BUST-A-MOVE). Ahora le toca el turno a otro grande de los recreativos, **Technos**, la compañía que inició en 1987 con su **DOUBLE DRAGON**



el resurgir de los *beat´em-up*, y cuya saga comparte merecidamente con STREET FIGHTER II el trono de reyes de los arcades de artes marciales. Aprovechando el estreno de la película del mismo título, la compañía japonesa se ha quitado la espina del lamentable DOUBLE DRAGON V y ha creado uno de los juegos de lucha más sorprendentes de cuantos han aparecido en ***Neo Geo CD***. El hecho de que su lanzamiento coincidiera con el del gran título de **SNK** para este verano (el apocalíptico SAVAGE REIGN), podría haber propiciado que **DOUBLE DRAGON** pasara por el catálogo de ***Neo Geo*** sin pena ni gloria. Pero por

LIBERA A LA BESTIA



En el interior de cada luchador de **DOUBLE DRAGON** se halla una bestia luchando por salir. Una fuerza incontrolable que solo puede ver la luz cuando aparece en el marcador la palabra **CHARGE**. En ese momento, con solo accionar dos veces seguidas cada golpe especial, nuestro luchador ejecutara un mortal supergolpe de demoledoras consecuencias.







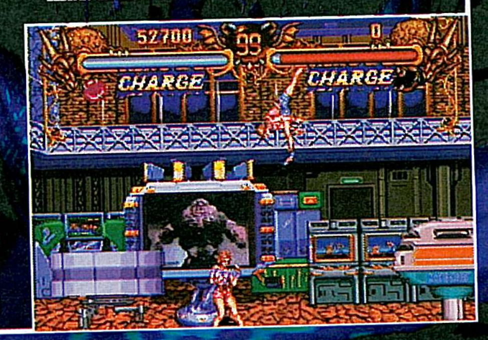
fortuna, no ha sido así. La razón sólo la podemos encontrar en el mimo con que **Technos** ha trasladado su saga más querida a la máquina de **SNK**, como demuestran sus impresionantes gráficos, la calidad de sus escenarios, y sobre todo el cuidado diseño de todos los detalles del juego. En un época en la que los sufridos usuarios de ***Neo Geo CD*** podemos leer completa la obra de **San Agustín** mientras se carga un juego, es un alivio comprobar que alguien se molesta en comprimir y optimizar la información para hacer que los tiempos de carga se reduzcan al mínimo. Sólo hay que comparar lo que tarda en cargar cada combate de SAVAGE REIGN o KING OF FIGHTERS´94 para apreciar aún más el esfuerzo de ***Technos*** para hacer que el *CD-ROM* de simple velocidad de la ***Neo Geo CD*** vaya a una velocidad considerable.

A pesar de ser su primer título para la consola de **SNK**, **Technos** ha concebido y desarrollado el juego

DESTRUCCION A TODA PANTALLA



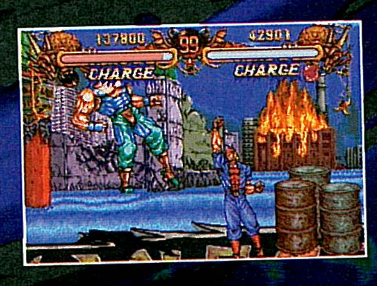
AL IGUAL QUE HICIERA **SNK** EN **SAMURAI SHODOWN**, TECHNOS HA HECHO USO DE LA TECNICA DEL *SCALING* PARA DAR UN MAYOR CAMPO DE JUEGO. EL RESULTADO ES REALMENTE SORPRENDENTE, AUN MAS SI CONSIDERAMOS QUE EL ZOOM DE LA PANTALLA SE ACCIONA AUTOMATICAMENTE AL EJECUTAR ALGUNAS LLAVES ESPECIALES, CONSISTENTES EN ELEVAR EN EL AIRE AL CONTRARIO SOLO A BASE DE GOLPES.







DOUBLE DRAGON nos permite manejar hasta diez luchadores distintos.

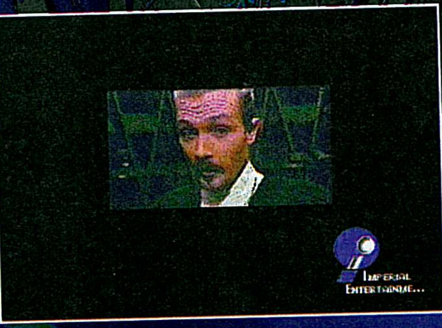


¿FULL MOTION VIDEO EN NEO GEO CD?





TECHNOS HA SIDO LA PRIMERA COMPAÑIA EN INCLUIR **FMV** (FULL MOTION VIDEO) EN UN TITULO DE NEO GEO. ESTE NO ES OTRO QUE UNA SUCESION DE IMAGENES DE LA PELICULA DOUBLE DRAGON, DE RECIENTE ESTRENO EN ESPAÑA, QUE RECREA EN EL CELULOIDE LAS AVENTURAS DE JIMMY Y BILLY LEE. LA CALIDAD DE LAS IMAGENES NO ES NADA DEL OTRO BARRIO, PARECIDA A LA DE LOS JUEGOS DE *MEGA CD*.



LUCHADORES





La mala bestia que aterrorizo nuestra existencia en el mitico **Double Dragon** de recreativa regresa con algo menos de cabeza pero con las mismas ideas asesinas. Ideal para los amantes de la fuerza bruta y la violencia sin desprecio de daños ajenos.





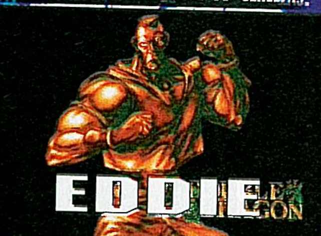
El mas pequeño de los hermanos Lee ha combinado los mejores elementos de las artes marciales chinas y japonesas para crear una tecnica de lucha propia: Sousetkusen. Es especialmente peligroso cuando esta bajo los efectos del devastador modo Charge.



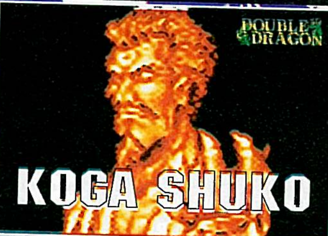


Cheng Fu es un maestro en el arte del "Mono Borracho", consistente en enganar a sus rivales con su etilico aspecto. Mortal en el cuerpo a cuerpo, es el luchador ideal para jugadores abstemios, deseosos de saber que se siente bajo la influencia de 17 cervezas.





Todo un apasionado del Kickboxing que no desaprovecha ninguna oportunidad para entrenarse. Todopoderoso en la distancia corta, es capaz de levantar al contrario seis metros del suelo solo a base de patadas, su autentica especialidad.





No ha llegado a ser jefe de las bandas de Bloody Town por su cara bonita. Atras ha dejado una estela de cadaveres de aquellos que menospreciaron sus conocimientos en artes marciales. No te fies un pelo y vigila cada uno de sus movimientos.





Marian esconde su verdadero potencial de combate bajo unas medidas de ensueño. Pero cuidado, tras este delicado aspecto se esconde la jefa de una de las bandas callejeras mas peligrosas de la ciudad, temida por su alarmante agilidad y la contundencia de sus golpes.





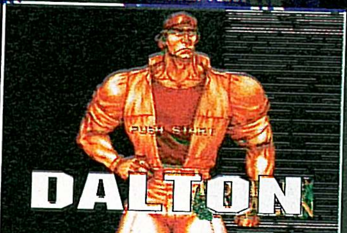
Literalmente calcado de Joe Musashi (Rey y señor de la saga Shinobi), este Ninja de inmaculado aspecto es experto en el ataque traicionero con Shurikens, ademas de detonar alguna que otra explosion. Recomendado para gente inquieta y con pocos escrupulos.



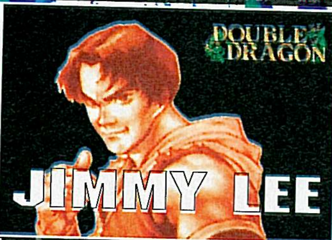


Aunque su fisico parezca asegurarlo, este obeso yankee no guarda ningun parentesco con el celebre Karnov (ni con su abuelo adoptivo Chelnov). Esta obsesionado con el fuego y aprovecha cualquier momento para marcarse una carrerita para perder peso.





El luchador mas sucio, y por ello, el mas divertido de todo el juego. Dalton deleitara tus costillas con una sucesion de los golpes mas bajos y demoledores que puedas imaginar. Es un autentico animal que disfruta desencajando las mandibulas de sus contrarios.





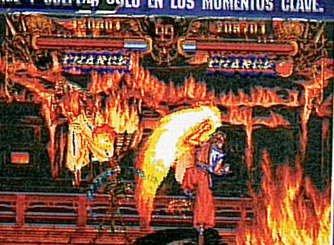
Aunque comparte con su hermano los mismos conocimientos de artes marciales, la mayor experiencia de Jimmy Lee hace que sus Todos sus golpes sean mas potentes que los de Billy, aunque para ello ha sacrificado algo de velocidad en sus ataques.





A pesar de pareceerse a la hermana fea de Chun Li, este chino de afeminado aspecto y malvadas intenciones es uno de los luchadores mas mortales del juego. Ante sus constantes ataques la mejor estrategia consiste en curbirse y golpear solo en los momentos clave.



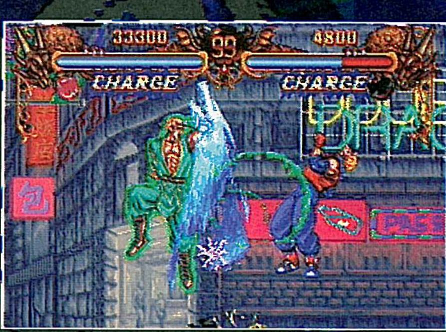


Maestra en el Tonfa, arte marcial originario de Japon, Rebecca suple perfectamente su poca fuerza fisica con una tecnica insuperable, capaz de tumbar a los contrarios mas corpulentos. Es todo un peligro, tanto en tierra como desde el aire.



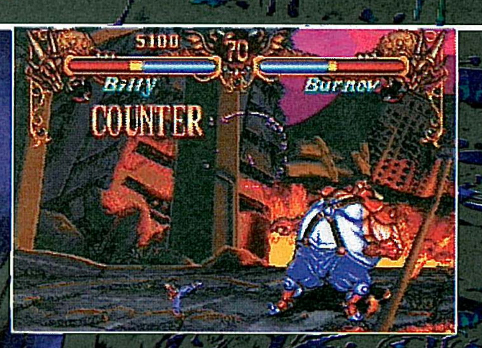
utilizando las más complejas rutinas gráficas con absoluto dominio, adquiriendo con total descaro elementos de algunos de los títulos mas carismáticos de *Neo Geo*. El zoom de SAMURAI SHODOWN o los supergolpes de la saga FATAL FURY son algunos de los ejemplos. El toque personal que aporta este juego no es otro que la incorporación de pequeñas secuencias antes de cada combate, absolutamente soberbias, que van variando dependiendo de los luchadores elegidos y ambientan el juego de manera increíble. Todo esto ha sido acompañado de una maravillosa banda sonora que incluye entre algunas de sus fantásticas melodías el tema principal de la saga DOUBLE DRAGON, de tan grato recuerdo para la legión de seguidores de la recreativa original. Tras demostrar que puede competir con las compañías más expertas a la hora de crear juegos de lucha, como **Capcom** o **SNK**, el futuro de **Technos** dentro del mercado de *Neo Geo* es, cuando menos, prometedor. Al menos tenemos una cosa clara: su **DOUBLE DRAGON** pasará a la historia como uno de los títulos más jugables y sorprendentes que hemos visto para esta consola.





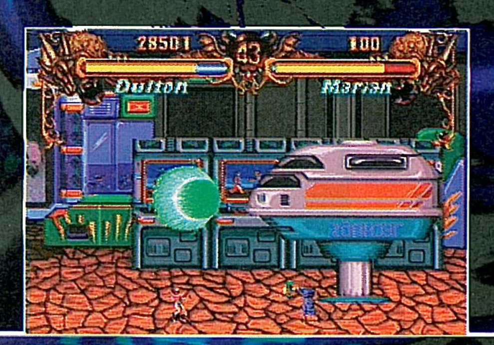
NEMESIS

TORREBRUNO´S FIGHTERS

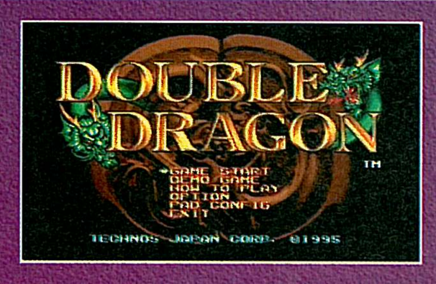




EN CASO DE QUE OS ABURRAIS DE LUCHAR EN IGUALDAD DE TAMAÑOS, PROBAD ESTE TRUCO EN RIGUROSA EXCLUSIVA: DURANTE CUALQUIER COMBATE PULSAD PAUSA Y ACTO SEGUIDO, CADA BOTON DEL PAD HARA CAMBIAR EL TAMAÑO DE VUESTRO LUCHADOR. AUNQUE NO ES MUY UTIL DE CARA A CONSEGUIR LA VICTORIA FINAL FRENTE A KOGA SHUKO, RESULTA BASTANTE CURIOSO Y ORIGINAL.







TECHNOS
TECHNOS
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 12
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS



▲ El uso que hace Technos del hardware de Neo Geo es cuanto menos sorprendente. El diseño de los personajes parece obra de Tetsuo Hara.

MUSICA



▲ De entre todos los temas musicales, el más llamativo de todos ellos es, sin duda, el homenaje al tema central de la saga DOUBLE DRAGON.

SONIDO FX



▲ El crujir de las costillas rotas y la rotundidad de los explosiones te harán difícil escuchar las magníficas digitalizaciones de voz incluidas en el juego.

JUGABILIDAD



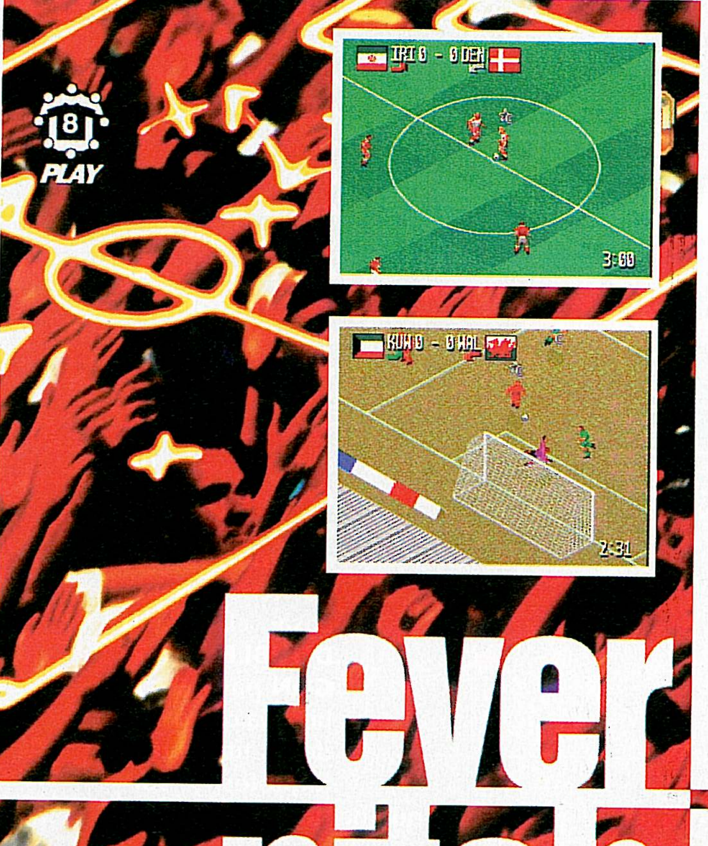
▲ Pensando en todos, Technos ha introducido en el juego, desde los golpes especiales más simples, hasta los más demoledores y difíciles de ejecutar.

GLOBAL 92

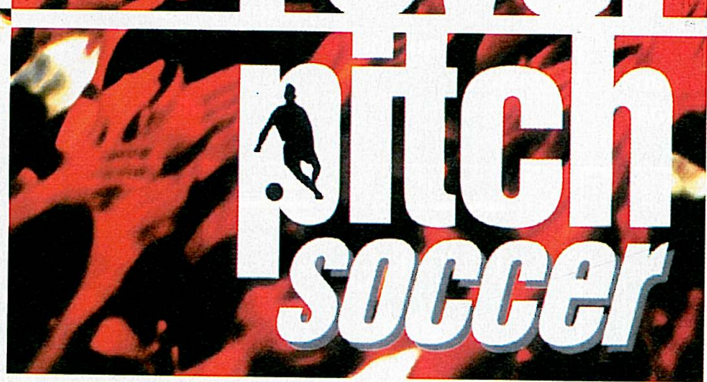
Si el mes pasado SNK nos sorprendió a todos con una obra maestra como FATAL FURY 3, Technos le devuelve la pelota con su ópera prima, el reencuentro de la legendaria saga DOUBLE DRAGON. Tras algunos episodios realmente lamentables como el DOUBLE DRAGON V, Billy y Jimmy recuperan el camino adecuado. Un título más que recomendable, esencial.

De Fever pitch soccer dos

La síntesis de diversas visiones sobre un mismo tema suele ser la fórmula más acertada para alcanzar el concepto más cercano a la realidad. Si aplicáramos ese método a los programas de fútbol que han alcanzado las mieles del éxito, el resultado que obtendríamos sería seguramente **FEVER PITCH**. El programa de **U.S. GOLD** da por buenos algunos de los aspectos que consagraron a FIFA SOCCER y SENSIBLE SOCCER, los funde en un único juego y les añade unos cuantos detalles para hacerlo aún más atractivo. Para que podáis haceros una idea, **FEVER PITCH** ha tomado como referencia gráfica el programa de **Electronic Arts**, adoptando una perspectiva similar de juego y su extraordinaria animación de los personajes. De SENSIBLE SOCCER ha rescatado su jugabilidad, sencillez en la mecánica y el ritmo trepidante de juego. Con pequeñas variaciones y diferencias con respecto a sus modelos, la mezcla resultante atesora gran parte de sus grandes virtudes aunque sin alcanzar la plenitud de ambos. Una de sus principales lagunas la encon-





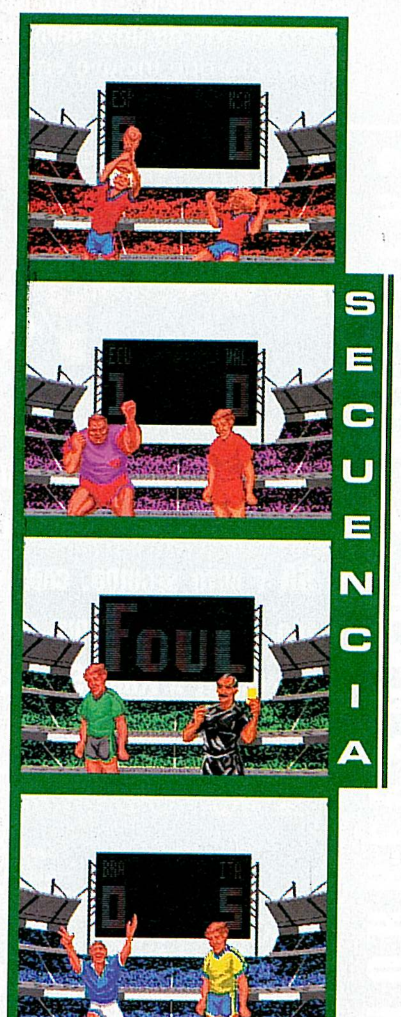


EN NUESTRO NUMERO ANTERIOR OS HABLABAMOS DE LAS VIRTUDES DE FEVER PITCH PARA SNES Y AHORA LE HA LLEGADO EL TURNO A LA VERSION PARA MEGA DRIVE.



Por muchos juegos de fútbol que nos lleguen, jamás nos hartaremos de jugar con simuladores del deporte rey.

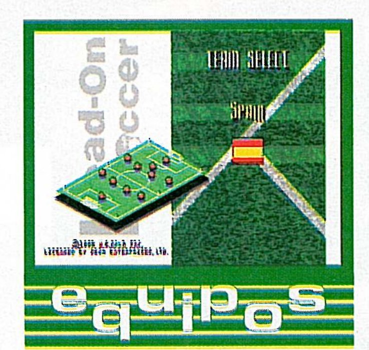








traremos en las opciones, que son realmente escasas y de relativa utilidad si lo comparamos con otras como tácticas o estrategias. Como justificación a estas carencias sólo se pueden argumentar que los programadores pretendieran que fuera más arcade que simulador. Uno de los motivos que apoyarían esta teoría es la opción de fichar jugadores, una posibilidad que añade muchos enteros al cartucho y su jugabilidad. Cada fichaje posee unas características propias, lo que nos permite crear un equipo a nuestro propio gusto haciendo que prime la





escuelas



Una serie de victorias nos permitirá mejorar nuestro equipo a base de fichajes como delanteros, porteros o grandes regateadores.



técnica, la fuerza, la velocidad, etc. Con respecto a la versión de ***SNES***, **FEVER PITCH** para ***Mega Drive*** cuenta, a su favor, con un *scroll* mucho más suave y un terreno de juego un poco más grande. En su contra, y pese a no estar del todo mal, el apartado de los efectos sonoros, donde las voces del locutor y del público tienen resonancias casi metálicas. Salvo estos pequeños detalles, ambas versiones son prácticamente idénticas.
Como resumen a todo lo dicho, diremos que **FEVER PITCH** se puede encuadrar entre los tres mejores programas futbolísticos del género, y para muchos el primero.

DE LUCAR

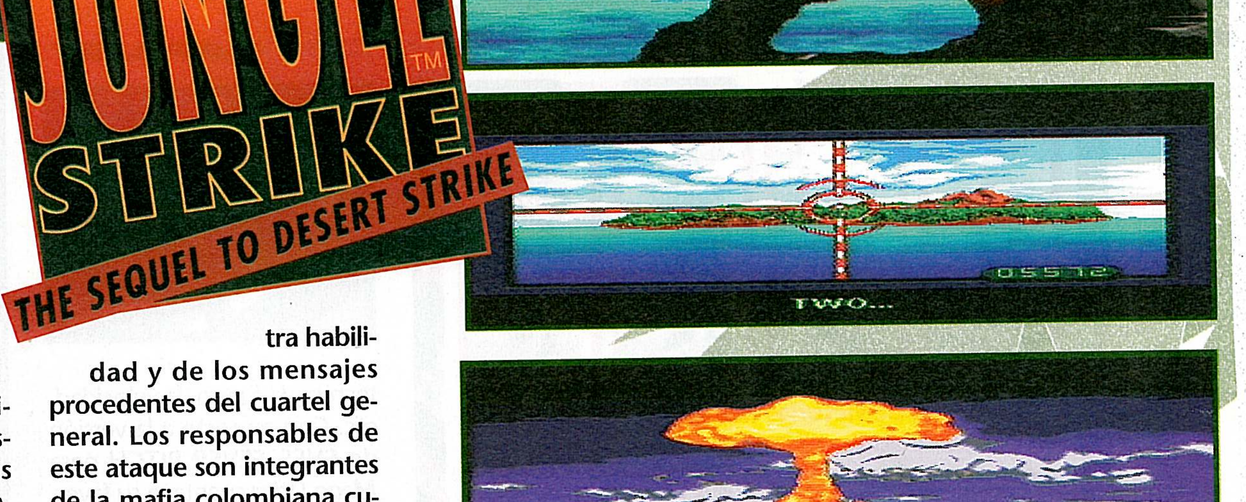






VIENTOS DE GUERRA

CON JUNGLE STRIKE PODREIS PILOTAR UNO DE LOS HELICOPTEROS DE COMBATE MAS AVANZADOS DEL MOMENTO PARA PROTEGER AL PRESIDENTE DE LOS ESTADOS UNIDOS, Y MANTENER UNA LUCHA FEROZ CONTRA UNO DE LOS MAGNATES COLOMBIANOS DE LA DROGA. CONECTAD VUESTRA SNES Y COMENZAD UNA DE LAS AVENTURAS MAS ARRIESGADAS DE VUESTRA VIDA.



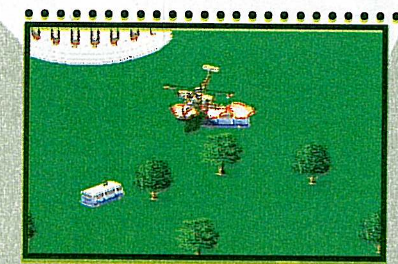
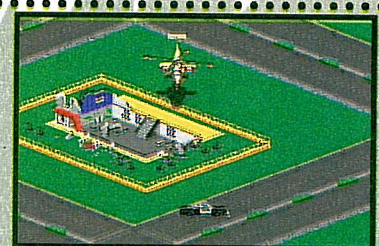
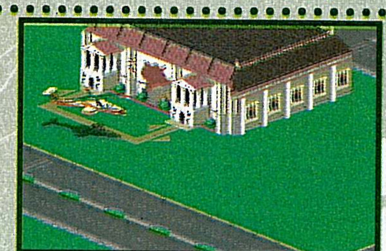
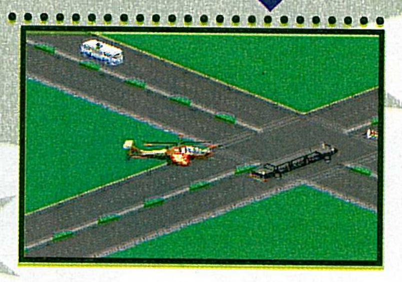
Mientras que los usuarios de ***Mega Drive*** ya están disfrutando con el tercer título de esta saga, URBAN STRIKE, los de ***SNES*** tendrán que conformarse con la continuación del mítico DESERT STRIKE, que por fin hace su aparición para esta consola. Combinando perfectamente la estrategia con la acción más arrolladora, este lanzamiento os introduce en una aventura bélica con todas las de la ley. A bordo de un helicóptero, dotado de un armamento impresionante, os dispondréis a recibir las órdenes convenientes de vuestros superiores. El inicio de la misión tiene lugar en Washington, donde una serie de terroristas han colocado coches bombas y otros dispositivos con la intención de destruir algunos de los monumentos más representativos de la capital estadounidense. Vosotros tendréis que impedirlo a toda costa, haciendo uso de vuestra habilidad y de los mensajes procedentes del cuartel general. Los responsables de este ataque son integrantes de la mafia colombiana cuyo líder, gracias al dinero obtenido con el tráfico de drogas, ha organizado un ejército que cuenta con excelentes soldados y los equipos más avanzados de combate (incluyendo varias cabezas nucleares). El objetivo final es desarticular por completo el entramado de este contingente. Para ello contáis, además de vuestro helicóptero, con la ayuda de boinas verdes y de la Central de Inteligencia, que a lo largo de la misión situará en lugares estratégicos bidones de comustible, municiones y herramientas para reparar el



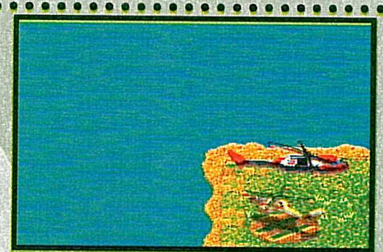
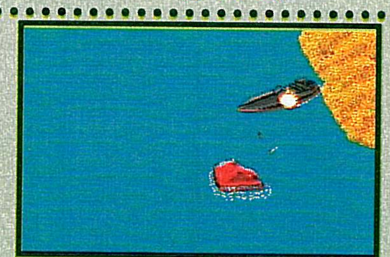




WASHINGTON DC

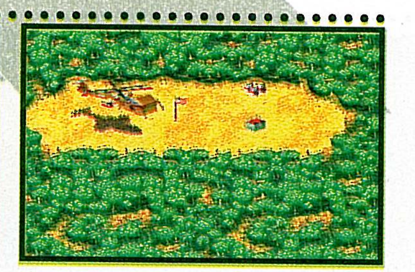
SUB ATTACK

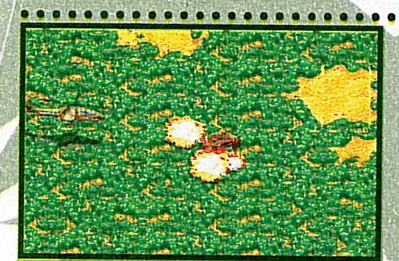

TRAINING GROUND





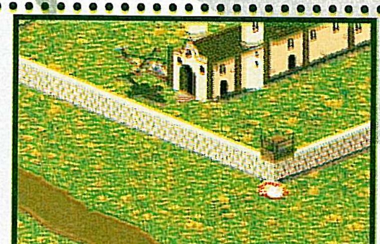
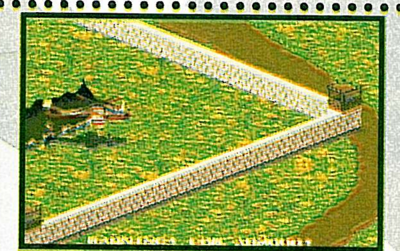



NIGHT STRIKE

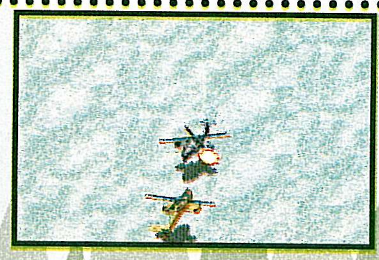
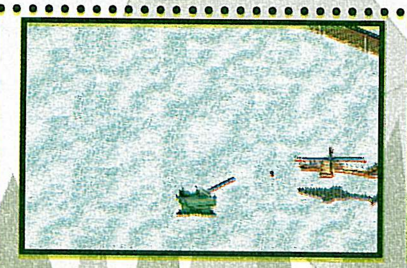





PULOSO CITY

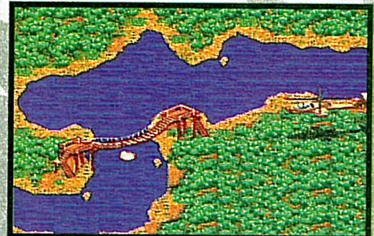





SNOW FORTRESS




★★★ RIVED RIDE ★★★

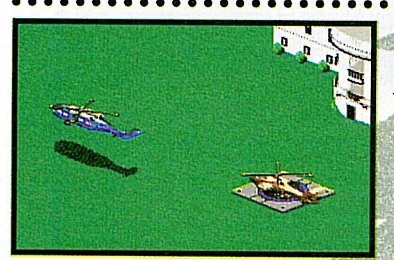




★★★ MOUNTAINS ★★★



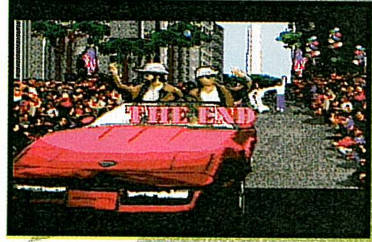


★★★ RETURN HOME ★★★





★★★ CONGRATULATIONS ★★★



Tras una dura campaña recorriendo el continente americano, nuestros héroes han conseguido vencer al magnate de la droga. En su viaje de regreso no podían esperar nada mejor que un homenaje de sus queridos compatriotas por las calles de Washington.

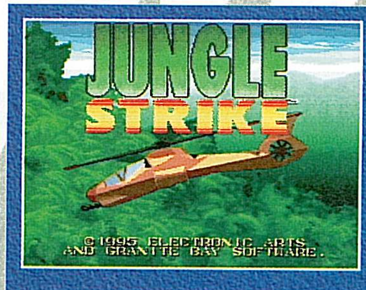


Mike Sierra: MR. 3-D
Mr.3-D can pluck the pimento out of an olive with the winch, but can"t hit a white whale on a black background.
PRESS START TO EXIT

fuselaje de la nave. No hemos encontrado ningún cambio relevante respecto a la versión para *Mega Drive*. Unos gráficos sobrios sirven de marco para cada una de las campañas, y cumplen a la perfección con su cometido. Sin embargo, en la segunda fase no se aprecia el agua de una alfombrilla azul al carecer de cualquier animación. El helicóptero se mueve con bastante suavidad y es manejable al cien por cien, sin que se produzca ningún tipo de ralentización o anomalía que interfiera en su control. La fuerza del cartucho reside en su jugabilidad, ya que todas las misiones tienen un ritmo trepidante. Además **JUNGLE STRIKE** no peca de repetitivo, pues en cada fase encontraréis un objetivo diferente: rescatar personas, servir de escolta o destruir centros enemigos antes de ser víctima de sus ataques. **JUNGLE STRIKE** es el título más sólido dentro de este género.



R. DREAMER



ELECTRONIC ARTS
GREMLIN GRAPHICS
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ NINGUNA
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Buena ambientación en todas las campañas.

▼ Gráficos bastante simples en general.



MUSICA

▲ Las melodías son excelentes. Tienen una gran calidad técnica y demuestran muy buen gusto.



SONIDO FX

▲ Disparos, bombazos y todos los sonidos típicos.

▼ Algunos efectos no tienen una calidad aceptable.



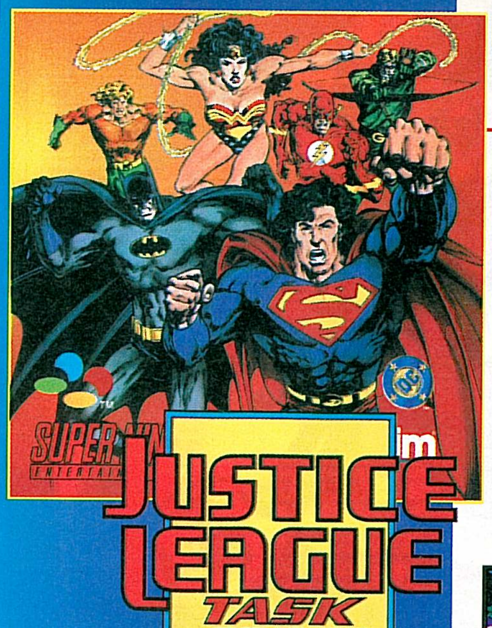
JUGABILIDAD

▲ El juego engancha desde el principio. Posee un gran número de misiones y diversidad de objetivos.



GLOBAL 87

JUNGLE STRIKE para la consola Super Nintendo apenas ha sufrido cambios respecto a la versión para Mega Drive. Nueve fases cuya dificultad conseguirá que la duración de este cartucho sea equivalente al desembolso que produzca su adquisición. Una apuesta segura.



JUSTICIA CIEGA

Los superhéroes del cómic vuelven a la carga protagonizando JUSTICE LEAGUE. En esta ocasión deberán enfrentarse entre ellos para finalmente combatir contra Darkseid y sus sirvientes. De ellos depende el futuro de todos los habitantes del planeta.

Pocas sorpresas, por no decir ninguna, nos depara este cartucho para los *16 bits* de **Nintendo**. **JUSTICE LEAGUE** tiene varias modalidades diferentes de juego. El inevitable modo historia donde deberéis luchar contra todos los personajes hasta llegar al jefe final del juego, Darkseid. El *Battle mode*, para uno o dos jugadores, en el que disputaréis una serie de combates contra adversarios elegidos al azar por la máquina. En esta modalidad y en la de dos jugadores podréis escoger a cualquier personaje del juego, incluidos los villanos, Cheetah, Despero y Darkseid. La mecánica de los enfrentamientos es igual que en STREET FIGHTER 2. Este es uno de los capítulos peor cuidado por los programadores, ya que el catálogo de movimientos especiales es bastante limitado.

El juego consta de un escenario por cada personaje aunque no llegan al preciosismo de STREET FIGHTER 2 o SAMURAI SHODOWN, donde nos encontrábamos con un buen número de *sprites* en movimiento en cada decorado. En definitiva, **JUSTICE LEAGUE** es un título bastante normalito dentro de uno de los géneros más exigentes.

R. DREAMER

MODO HISTORIA



MODO BATTLE



LUCHADORES

AQUAMAN



BATMAN



WONDER WOMAN



Los aficionados a los cómics encontrarán a algunos de sus héroes favoritos.



Cualquier comparación con los grandes del género dejaría en mal lugar a J.L.

CHEETAH



DARKSEID



DESPERO



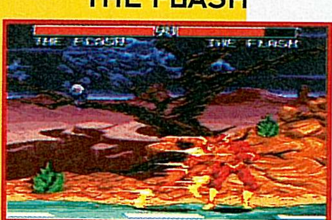
GREEN ARROW



SUPERMAN



THE FLASH



JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

- ACCLAIM
- SUNSOFT
- MEGAS ◆ 16
- JUGADORES ◆ 1-2
- VIDAS ◆ 3
- FASES ◆ 10
- CONTINUACIONES ◆ 3
- PASSWORDS ◆ NO
- GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Cada personaje tiene su propio escenario.

▼ Las animaciones dejan bastante que desear.

MUSICA



▲ Las melodías se adaptan al desarrollo del juego.

▼ En SNES hemos escuchado cosas mejores.

SONIDO FX



▲ El juego tiene los efectos típicos de un beat'em-up.

▼ Pero su calidad no alcanza el nivel deseado.

JUGABILIDAD



▲ Distintos golpes especiales por cada luchador.

▼ Los personajes son algo incontrolables.

GLOBAL 70

Después de disfrutar con los mejores títulos de lucha del mercado, JUSTICE LEAGUE se queda corto para los amantes de este género al tener un catálogo limitado de llaves y no tener un apartado gráfico muy bueno. Puede ser un lanzamiento curioso para los aficionados al cómic.



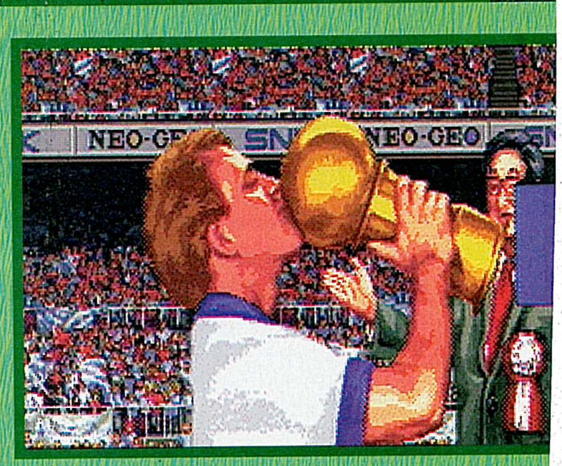
LA TERCERA PARTE DE SUPER SIDEKICKS PARA NEO GEO LLEGA DE LA MANO DE SNK. UN NUEVO DISPARO, MAS SELECCIONES Y MAYORES DOSIS DE SIMULACION SON LAS PRINCIPALES NOVEDADES DE UN AUTENTICO NUMERO UNO EN SU GENERO.

Los juegos deportivos no cuentan con demasiados representantes para la consola clásica más espectacular del mercado. Sin embargo, el mundo del fútbol ha ido poco a poco abriéndose paso gracias a la compañía nipona **SNK**. La citada compañía fue la responsable del futurista SOCCER BRAWL, y de las posteriores entregas de SUPER SIDEKICKS en las que se opta por una concepción mucho más tradicional del deporte rey. Aproximadamente un año después de la segunda parte del citado título, el espectáculo vuelve a las consolas domésticas con un juego que reune lo mejor de sus antecesores. Para distinguir entre las diferentes versiones se han utilizado subtítulos añadidos a SUPER SIDEKICS. Así, mientras que en la segunda parte se empleó «The



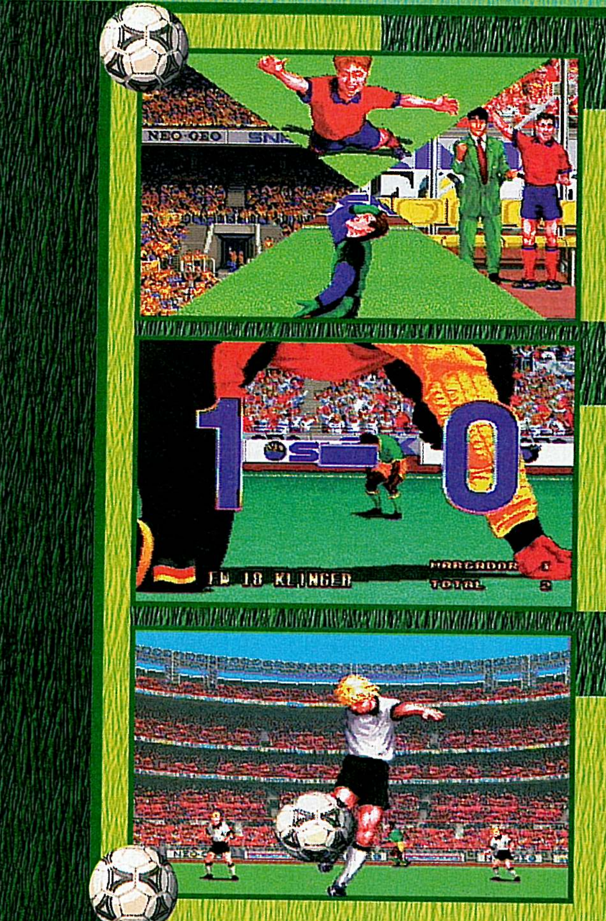








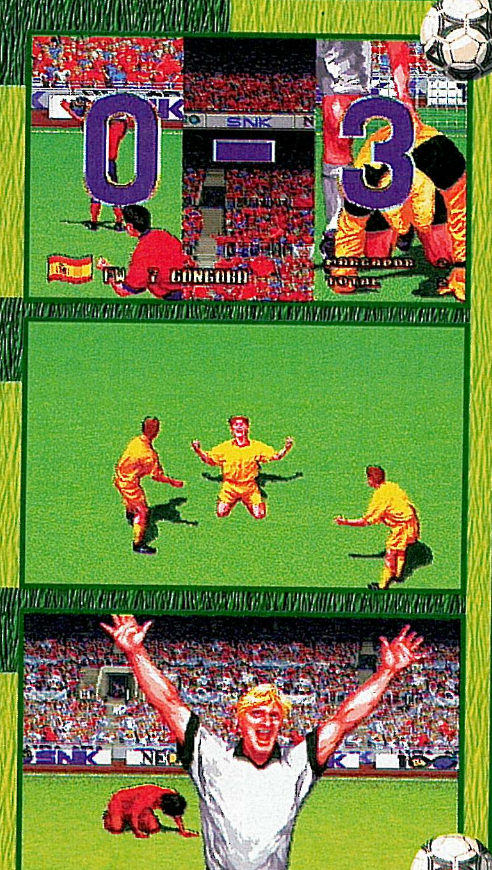
SECUENCIAS





Unas secuencias de gran calidad amenizarán los partidos. Lástima que, como suele suceder en esta consola, tengamos que esperar a que carguen del CD.





World Championship» con el objeto de aprovechar el tirón del Campeonato del Mundo de selecciones nacionales celebrado en Estados Unidos, en la tercera entrega se ha elegido «The next glory». La perspectiva lateral, utilizada en todos los juegos futbolísticos para este sistema, se mantiene inalterada utilizando un sistema de ajuste en la velocidad del balón en los desplazamientos laterales del mismo. También se incluyen, como ocurría en la anterior versión, los cambios de plano a una perspectiva real cuando se realiza un lanzamiento en el momento en el que aparece la palabra «oportunidad». En esos momentos es posible dirigir la trayectoria del balón a la vez que el jugador rival controla la posición de su portero. Como novedad hay que mencionar que si la la citada palabra aparece en rojo, también se produce en un cambio de plano, aunque en esta ocasión la perspectiva es aérea. Para el resto de disparos se conserva el sistema incluido en la versión



SUPER SIDEKICKS 3 reune las mejores cualidades de las dos anteriores entregas del juego, haciendo especial hincapié en todo lo referente a la jugabilidad.





COMPETICIONES





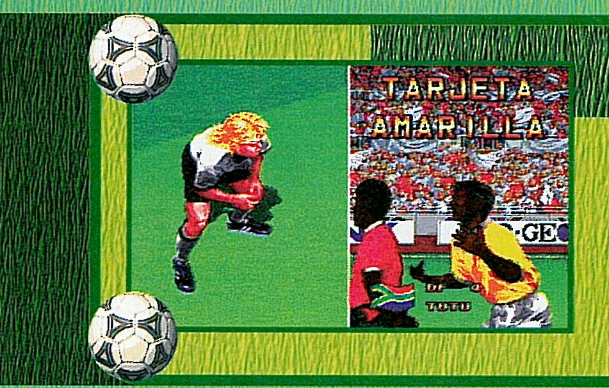


original, que permite chutar a puerta cuando se observa la palabra «disparo». La variedad de animaciones ha aumentado considerablemente, apareciendo tras la consecución de un tanto, o tras cometer una falta. En este último aspecto son reseñables los diferentes niveles de arbitraje en cuanto a la rigurosidad a la hora de pitar, y la posibilidad de efectuar entradas de auténtico juzgado de guardia. Otro as-



lón. Todos estos aspectos sirven para potenciar la innegable concepción arcade de la consola japonesa, aunque empiezan a aparecer síntomas de los simuladores más clásicos. El primer paso en este aspecto lo dio SUPER SIDEKICKS 2 con la inclusión de ocho aspectos (como ataque, defensa o velocidad) con los que se podía potenciar a cada equipo. Este detalle se mantiene a la vez que se incluye la posibili-

SECUENCIAS FALTAS







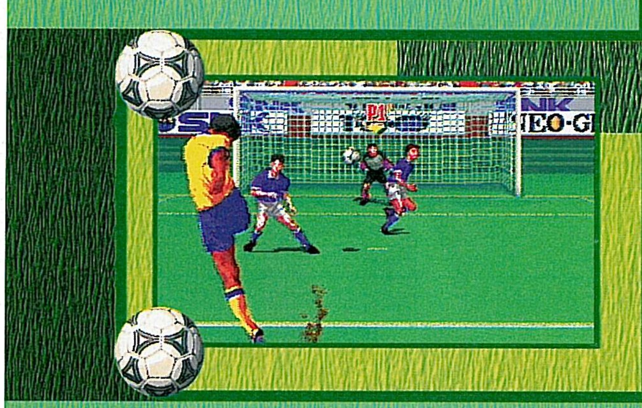


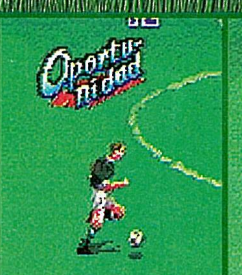
pecto que se repite con respecto a la segunda parte es que el control de los jugadores se realiza con tres botones, permitiendo una gran variedad de movimientos que agradece la jugabilidad. El juego de cabeza también se ha potenciado, y de la misma forma aparecen algunos regates de auténtica fantasía en los que se incluyen hasta mortales sin perder el control del ba-



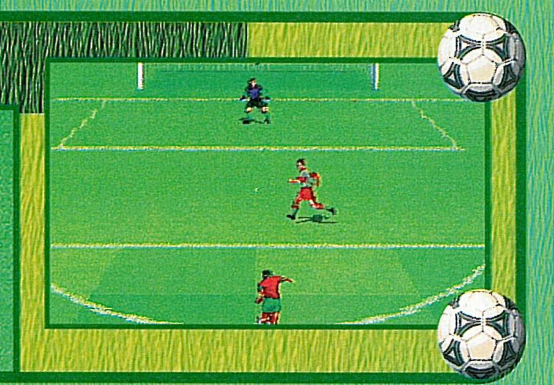
dad de cambiar el nombre de los equipos, conocer los jugadores de cada selección, y analizar su planteamiento sobre el terreno de juego. El número de selecciones nacionales, cada una con características de juego diferentes, aumenta hasta 64, mostrando una notable progresión desde las 8 que aparecían en SOCCER BRAWL, y las 48 de las entrega anteriores de este progra-

OPORTUNIDAD

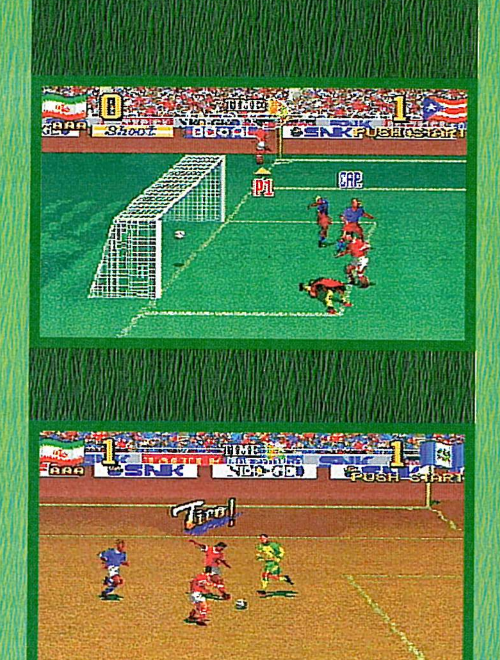


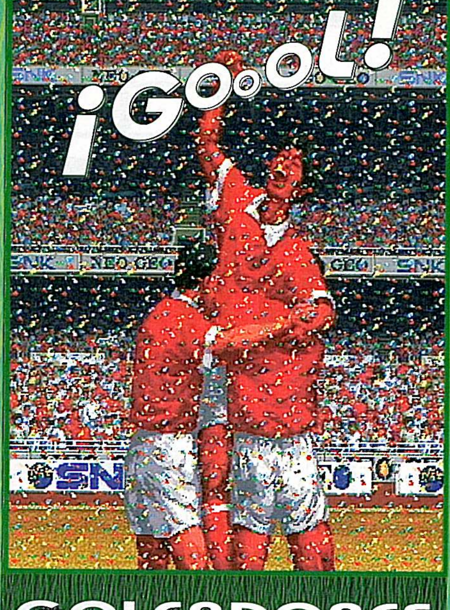












GOLEADORES

TABLA DE GOLEADORES

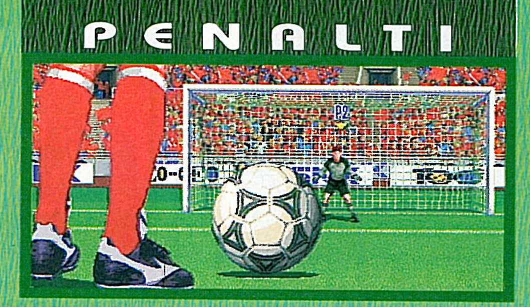
				GOL PARA
1st	18	FW	KLINGER	10
2nd	8	FW	SUMAROKOV	6
3rd	9	FW	SADKO	6
4th	11	FW	ROMAN	5
5th	10	FW	R. DUGGIO	5
6th	19	FW	K. ARONSON	5
7th	10	FW	DAHL	4
8th	9	FW	BAUTISTA	4
9th	9	FW	RADZIWILL	4
10th	13	FW	FIEDLER	3

TIRO

JUGADORES



PENALTI



ma. El incremento de selecciones presenta una innegable relación con los *megas* con los que cuentan los citados títulos, en los que se ha evolucionado desde los 46 iniciales hasta los 158 de la versión actual. Sin embargo, el resto de las opciones tampoco ha variado demasiado, ya que los únicos aspectos modificables son, además del mencionado modo de juego, la duración de los partidos, el nivel de dificultad, y el lenguaje. Este último se aprecia tanto en el aspecto gráfico como sonoro, incluidas curiosas expresiones no demasiado académicas. Como puede verse, se han respetado las principales características técnicas del anterior programa, pero además se ha potenciado notablemente la jugabilidad hasta el punto de superar con creces a todos los simuladores futbolísticos para ***Neo Geo***.

JAVIER ITURRIOZ



SNK
SNK
MEGAS ◆ 158
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS



▲ Los espectaculares cambios de plano en los disparos a distancia.

▲ Magníficos sprites de los jugadores, claros, nítidos y rápidos.

MUSICA



▲ La variedad es escasa, pero, a pesar de todo, no resulta monótona.

▼ Es el aspecto del juego más descuidado en comparación con el resto.

SONIDO FX



▲ Las voces digitalizadas aparecen en los diferentes idiomas incluidos.

▲ El ambiente se encuentra fielmente representado en el programa.

JUGABILIDAD



▲ El control de los jugadores es muy sencillo, sin perder rapidez.

▲ Aparecen algunos elementos típicos de los simuladores clásicos.

GLOBAL 93

La gran virtud de este juego consiste en conservar los espectaculares elementos de la segunda parte de SUPER SIDEKICKS, a la vez que se mejora con las enormes dosis de jugabilidad que adornaban al juego origen de la saga. De esta forma se ha logrado el mejor juego de fútbol para Neo Geo, superando con creces a todos sus antecesores.

A PIE DE PISTA

EL FUTBOL ES UNO DE LOS POCOS DEPORTES QUE CUENTA CON MAS DE UN REPRESENTANTE PARA NEO GEO, LA MAQUINA DEDICADA EN CUERPO Y ALMA AL GENERO DE LOS BEAT´EM-UP. CON MOTIVO DE LA APARICION DE SUPER SIDEKICKS 3, CONVIENE HACER UN REPASO A LOS SIMULADORES FUTBOLISTICOS DISPONIBLES PARA ESTA CONSOLA, Y SABER CUALES ERAN LAS CUALIDADES Y CARACTERISTICAS PRINCIPALES DE CADA UNO DE ESOS TITULOS QUE TANTO EXITO ALCANZARON EN LAS RECREATIVAS.

■ JAVIER ITURRIOZ ■



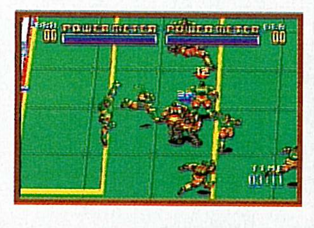


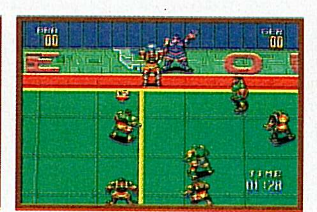

NEO GEO | SNK ★ 1991 ★ 46 MEGAS

SOCCER BRAWL



En 1991 un curioso juego de fútbol llegó hasta las recreativas. Poco después la gran **SNK**, compañía responsable de la citada versión, lanzaba al mercado el correspondiente cartucho para *Neo Geo*. De esta forma, **SOCCER BRAWL** se convirtió en el primer simulador futbolístico para la consola japonesa. Se trataba de un juego futurista en el que los jugadores son fornido androides capaces de realizar acciones espectaculares y soportar impactos de todo tipo. Las faltas no existen, y las únicas reglas que se aplican son los saques de puerta, los corners, y los fueras de banda. Sin embargo, estos últimos únicamente se señalan cuando el balón sale por la línea lateral y no tiene fuerza suficiente para volver a entrar. Para aumentar la espectacularidad existe un jugador por equipo dotado con un disparo especial. El juego se aleja de los cánones tradicionales al incluir **siete** componentes por cada una de las ocho selecciones incluidas. La perspectiva utilizada es lateral excepto en las tandas de penaltis en las que se utiliza







PRESENTACION

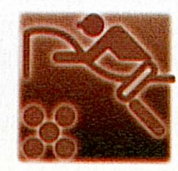
SOCCER BRAWL, gracias a sus fantásticas posibilidades de entretenimiento, se convirtió en un juego de culto entre todos los poseedores de una Neo Geo.



DESCANSO

El el descanso de los partidos aparecen diversas secuencias de humor en blanco y negro para divertimento, distracción y relajo de los contendientes.













una vista real en la que se observa al jugador que va a efectuar el lanzamiento de espaldas. Las opciones, como es habitual en los juegos originalmente concebidos para recreativa, son muy escasas, limitándose a ofrecer la elección entre dos estadios, la duración de los partidos, y el nivel de dificultad. La única competición incluida es una copa en la que hay que derrotar a las otras siete selecciones nacionales. Tanto la calidad gráfica como la música y el sonido son impresionantes, destacando sobre todo las numerosas voces digitalizadas. Como dato curioso pueden mencionarse unas curiosas animaciones que aparecen en los descansos. La rapidez y la facilidad de control hacen que la diversión esté siempre asegurada, siendo su único defecto las numerosas rutinas que hacen imposibles las estiradas de los porteros. Sin duda, un gran juego.







P E N A L T I S

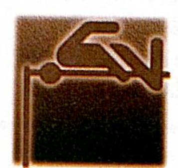
En caso de empate, la única posibilidad de determinar el vencedor del choque son los penaltis. No son precisamente lo mejor del juego.






C A M P O S

Dos superficies distintas pueden ser seleccionadas antes de comenzar cada partido. La tradicional de hierba y una futurista de aspecto metálico.



Con este juego comenzó el espectáculo de la simulación de fútbol real en Neo Geo.



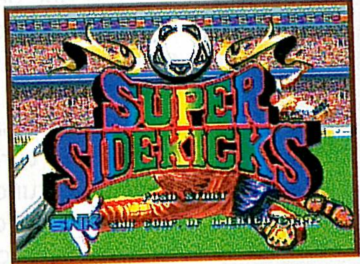


54 MEGAS

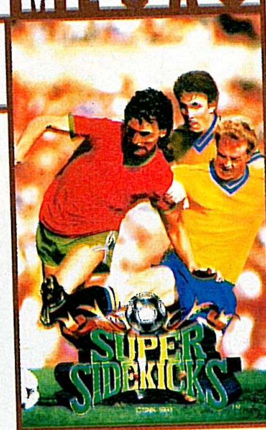
SUPER SIDEKICKS

NEO GEO ★ 1992











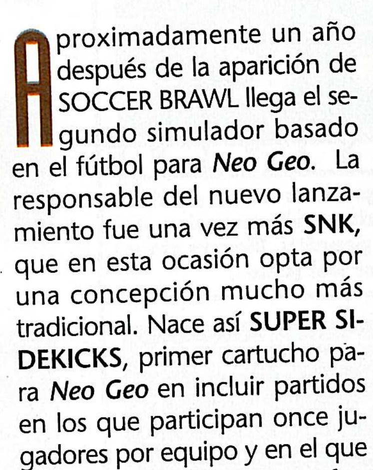


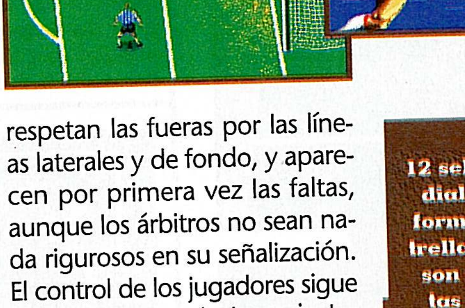
PENALTIS

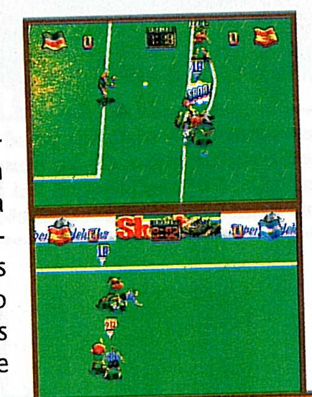
La perspectiva totalmente real empleada en este juego fue imitada con mucha frecuencia en posteriores cartuchos. Aún hoy siguen siendo un ejemplo.

Aproximadamente un año después de la aparición de SOCCER BRAWL llega el segundo simulador basado en el fútbol para *Neo Geo*. La responsable del nuevo lanzamiento fue una vez más **SNK**, que en esta ocasión opta por una concepción mucho más tradicional. Nace así **SUPER SIDEKICKS**, primer cartucho para *Neo Geo* en incluir partidos en los que participan once jugadores por equipo y en el que los androides dejan paso a futbolistas de carne y hueso. La perspectiva sigue siendo lateral y la calidad gráfica es impresionante, tanto en el *scroll* de la pista como en las animaciones de los jugadores. Por lo que respecta a las reglas del juego se respetan las fueras por las líneas laterales y de fondo, y aparecen por primera vez las faltas, aunque los árbitros no sean nada rigurosos en su señalización. El control de los jugadores sigue basándose en dos botones lo que hace muy sencillo realizar todo tipo de jugadas. Las más espectaculares se consiguen cuando aparece encima de los jugadores la palabra *"shoot"* indicando la posibilidad de disparar a puerta. El aumento de *megas*, de 46 a 54, permite incluir 12 selecciones nacionales y un equipo de estrellas, así como animaciones después de los goles. Además, la competición incluye una liguilla inicial, y los penaltis se encuentran entre los mejores nunca vistos. Las opciones no varían demasiado aunque la jugabilidad lograda es un ejemplo a seguir para todos los títulos de este género. Muchos piensan que la enorme jugabilidad de este juego jamás ha podido ser superada por ninguna de sus continuaciones.









EQUIPOS

12 selecciones mundiales y un equipo formado por las estrellas de cada país son los protagonistas del clásico por excelencia del fútbol para Neo Geo.







Segundas partes nunca fueron buenas, aunque este juego incorporó buenos detalles.



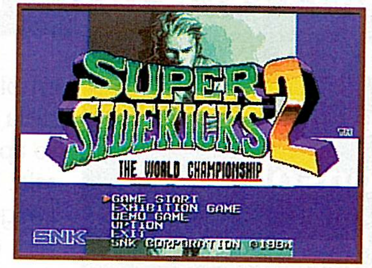


102 MEGAS

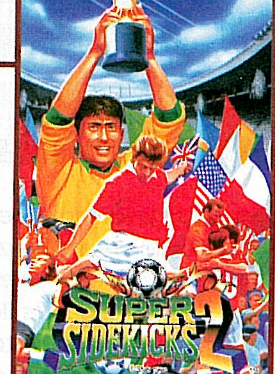
SUPER SIDEKICKS 2

NEO GEO ★ 1994





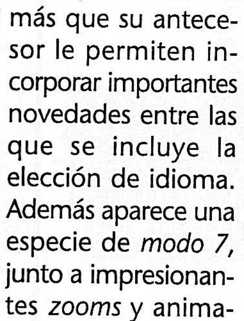






Dos años después aparece la segunda parte de SUPER SIDEKICKS, también obra de **SNK**. Con respecto a la primera entrega se mantiene la perspectiva lateral, aunque se ha variado un poco el ángulo de visión. La utilización de 48 *megas* más que su antecesor le permiten incorporar importantes novedades entre las que se incluye la elección de idioma. Además aparece una especie de *modo 7*, junto a impresionantes *zooms* y animaciones frontales en los lanzamientos de faltas, y en las jugadas en las que aparece sobre el jugador la palabra *oportunidad*. Las animaciones de los jugadores se mejoran y el tamaño de los *sprites* es un poco mayor. En los penaltis se conserva la perspectiva real, aunque en esta ocasión se realiza a ras de suelo, desde el punto en el que se ejecuta la pena máxima. El numero de selecciones se eleva hasta 48, y por primera vez aparecen la posibilidad de fortalecer una de las características de cada equipo y el control mediante tres botones. Entre las nuevas opciones sólo destacar la ejecución de los saques de banda con el pie o con la mano. Las animaciones mantienen su espectacularidad, aunque además de aparecer en la celebración de goles, también lo hacen al pitar una falta. Aunque las mejoras técnicas introducidas con respecto a la primera parte son considerables, la jugabilidad lograda no alcanza las cotas de la versión original, aunque no por ello pueda decirse que no se trata de uno de los juegos que mejores sensaciones han transmitido a los usuarios.

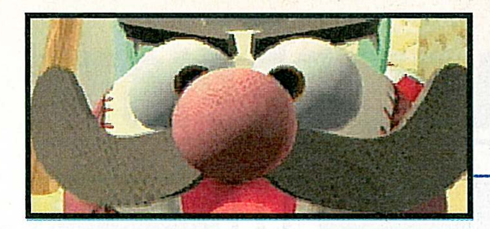


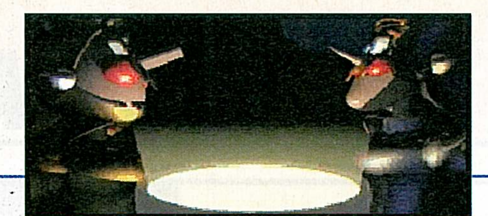




OPORTUNIDAD
Cuando aparece la palabra oportunidad sobre los jugadores se producirá un cambio de perspectiva que dará lugar a secuencias espectaculares.

	COMPAÑIA MEGAS	TIPO JUEGO	COMPETICIONES	EQUIPOS	CONTROL BOTONES	IDIOMAS	CINEMAS	PENALTIES	OTROS
SOCCER BRAWL	SNK 46	F. SALA	ELIMINATORIAS	8	2	NO	DESCANSO	REAL (JUGADOR)	TIROS ESPECIALES
SUPER SIDEKICKS	SNK 54	F. 11	LIGUILLA Y ELIMINATORIAS	13	2	NO	GOLES	REAL (JUGADOR)	ZOOM EN SAQUES
SUPER SIDEKICKS 2	SNK 102	F. 11	LIGUILLA Y ELIMINATORIAS	48	3	SI	GOLES Y FALTAS	REAL (BALON)	CAMBIO PLANO





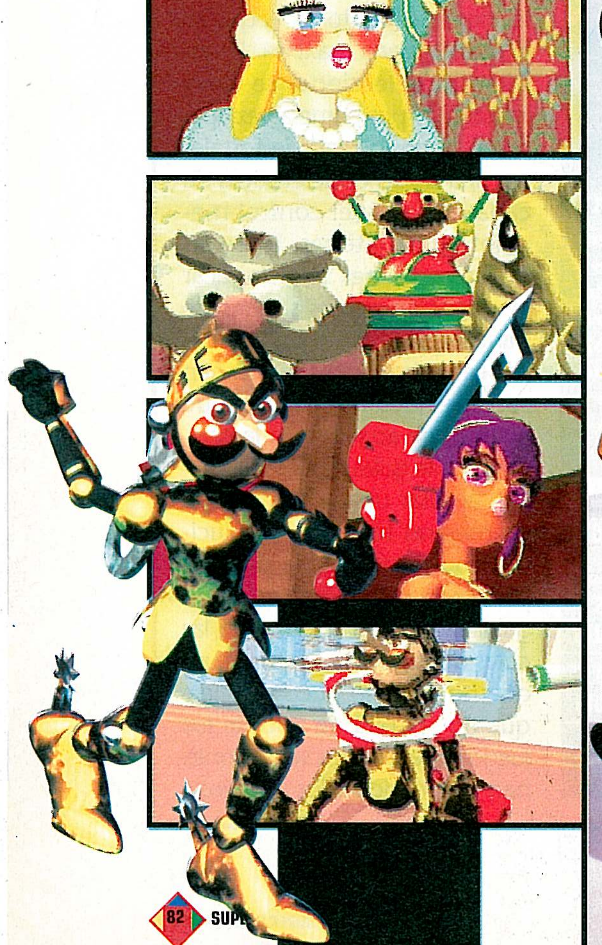


CUERDA PARA RATO

¿Quién dijo que las técnicas de *texture mapping* y los polígonos sólo servían para los juego tipo DOOM y los arcades al estilo DAYTONA USA? Aquí tenemos CLOCKWORK KNIGHT, el primer plataformas que utiliza estas maravillas técnicas.

Pon el CD en tu máquina, enciende la consola y prepárate para disfrutar porque con este juego todo es posible.

Cuenta la leyenda que unos duendes, huyendo de las fuerzas del malvado Yuston, escondieron su espíritu en el interior de unos juguetes, logrando esquivar las iras de tan siniestro personaje. El tiempo pasó, y los duendes convertidos en juguetes vivían felices. Durante el día permanecían quietos a merced de los niños, hasta las doce de la noche, en que los duendes celebraban grandes fiestas. En la habitación de Kevin, el pequeño de la casa, se encontraba Chelsea, una bella princesa duende, reencarnada en una muñeca de porcelana que encandilaba el corazón de todos los caballeros. Una noche, en plena celebración de la onomástica de la princesa, y después de un misterioso apagón, algo rapta a esta bella damisela. Llegó la hora, Pepperochau y sus amigos deben rescatar a la princesa. Parece que fue ayer cuando 16 años atrás **Atari** lanzaba para su consola 2600 el cartucho **LODE RUNNER**, un sencillo y divertido juego en el que un personaje debía eliminar a todos los enemigos que se encontrar en la pantalla. Había nacido el género de las plataformas. Originalmente bautizado por las revistas especializadas como *Jump and Run* (correr y saltar), este tipo de juegos cosechó rápidamente un ejérci-











to de seguidores, llegando a superar a los *shoot´em-up* en popularidad. Después de esta primera incursión en el género, tres fueron los que rápidamente alcanzaron el éxito: **DONKEY KONG** (**Nintendo** 1982, recreativa); **MANIC MINER** (**Bug Byte** 1983, ***Spectrum***) y, como no, **SUPER MARIO BROS** (**Nintendo** 1984, recreativa). Muchos nuevos programas pasaron a engrosar la lista, y en los años siguientes fue el género preferido por los programadores para trasladar las aventuras de los personajes más variopintos. De esta manera la gran mayoría de los «monigotes» infantiles formarían parte del Olimpo de estos juegos, destacando producciones como **CASTLE OF ILLUSION** (**Sega** 1992), que demostraron el feliz matrimonio de este género con las estrellas de los más pequeños. Pero en los últimos tiempos, las plataformas, a pesar de contar con miles de incondicionales, han perdido terreno frente a los



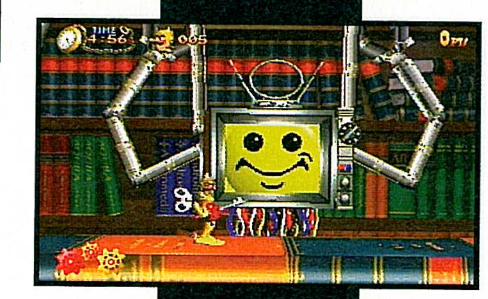
El limitado número de fases y la escasa dificultad hace que el juego se acabe demasiado pronto.

El diseño de los jefes de fin de fase es uno de los detalles más sobresalientes del juego. Todo un prodigio de detalles y animaciones.

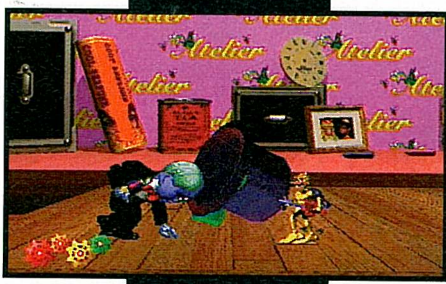
JEFES

KEVIN ROOM

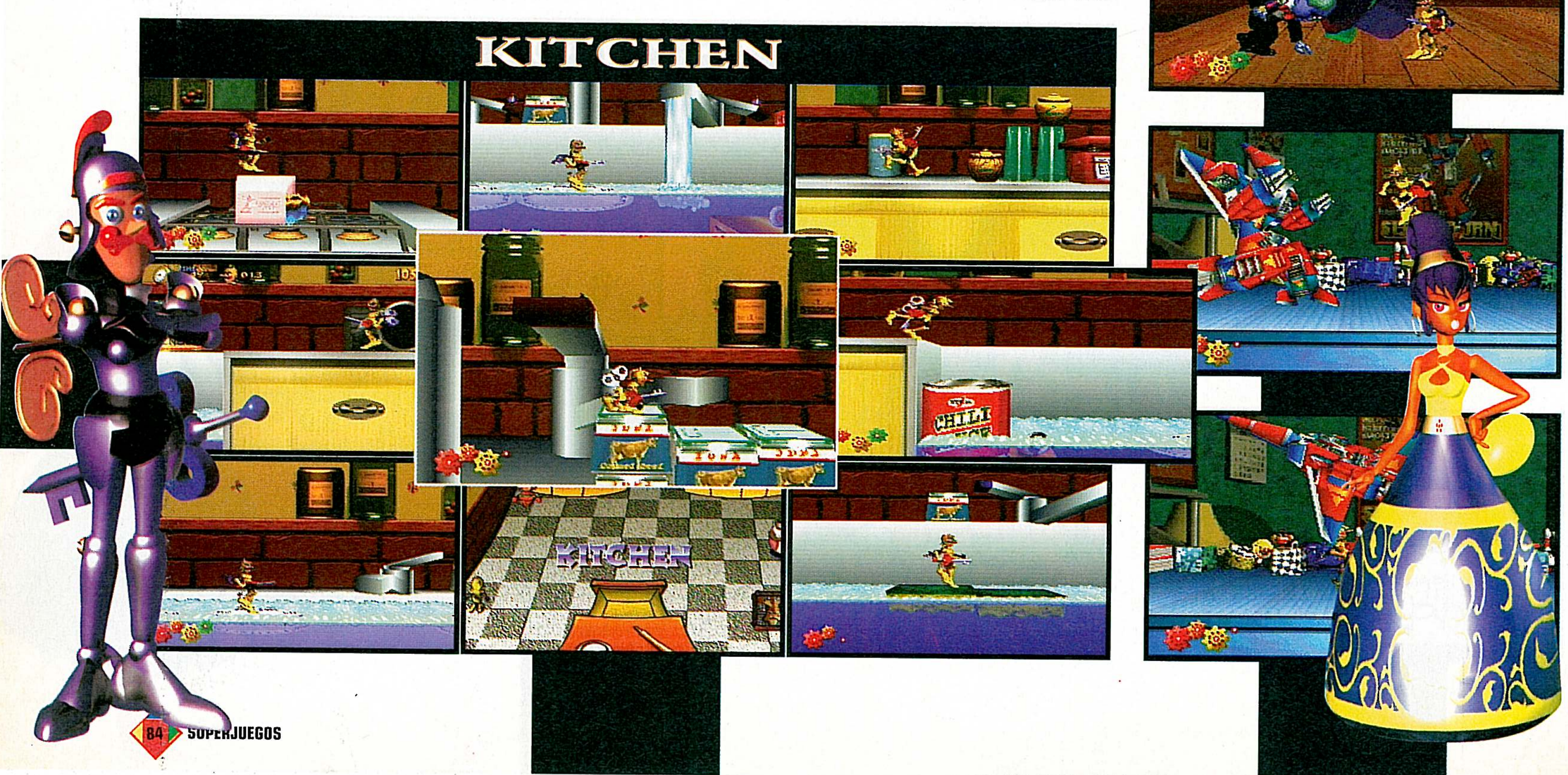




beat´em-up y los *RPG* debido a la escasa originalidad de la mayoría de los últimos títulos. Tan sólo algunos casos aislados como **DONKEY KONG COUNTRY** (**Nintendo** 1994) o **EARTHWORM JIM** (**Shiny** 1994) han logrado mantener a flote un género que parecía agotado. Estamos en 1995 y, aprovechando la llegada de las nuevas tecnologías, las compañías se preparan para inyectar nuevos aires a las plataformas. La primera en probar suerte es **Sega**, con el genial **CLOCKWORK KNIGHT**. Con el nombre original de **PEPPEROCHAU´S ADVENTURE**, fue programado por el mejor equipo de profesionales de **Sega** Japón. Una vez terminado el producto y examinado su potencial de ventas, los jefazos nipones decidieron una estrategia un tanto extraña. Esta consistía en dividir el juego original en dos, y así tendrían la segunda parte programada en un tiempo récord, sacando el doble de beneficios. Precisamente éste



KITCHEN





MISTERIOS SIN RESOLVER





No sabemos por qué razón el enemigo final de la primera fase ha cambiado de color respecto a la versíon japonesa. También han desaparecido los textos de los diálogos entre fases.



Para poder ver el final completo del juego deberás acabarlo en nivel normal.



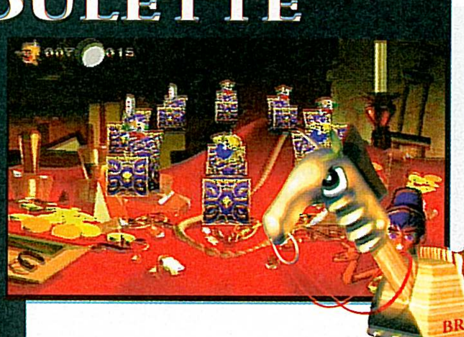
es el principal fallo de **CLOCKWORK KNIGHT**, ya que tan sólo cuenta con cuatro fases cuando en realidad serían once. Esto sabe a poco, y más aún cuando el CD no es extremadamente difícil. En cuanto a los gráficos, resultan más que sorprendentes, y por primera vez se han empleado las tres técnicas que más se están utilizando últimamente en los videojuegos: *sprites* renderizados, vectoriales y *texture mapping*. Todo esto junto crea un espectaculo visual único, con una sensación de profundidad tridimensional jamás lograda en un CD de estas características. Los efectos de sonido son variados y muy divertidos, especialmente las risas de los ositos al atacarnos. La música es variada y bastante pintoresca, siendo el primer título para *Saturn* que no utiliza el CD para este apartado, generando todas las melodías desde su chip de 32 canales, exceptuando la canción de la *intro* y la del final. Para terminar, reseñar el aspecto de los asombrosos jefes, que parecen diseñados por **Treasure** por su complejidad gráfica y espectacularidad. **CLOCKWORK KNIGHT** es un bonito y espectacular plataformas que a los más expertos les parecerá un poco corto y quizá facilón.

THE PUNISHER

SOLITIAN ROULETTE



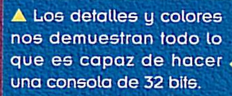
Esta ruleta hace las veces de fase de bonus. En ella podrás obtener vidas extra y monedas.





	SEGA
	SEGA
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	VARIABLES
FASES	4
CONTINUACIONES	VARIABLES
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS





94

▲ Los detalles y colores nos demuestran todo lo que es capaz de hacer una consola de 32 bits.

▲ La sensación de profundidad es genial.

MUSICA

93

▲ Por primera vez, Saturn utiliza melodías generadas con el chip de sonido.

▲ Inclusión de algunos instrumentos poco habituales en los videojuegos.

SONIDO FX



94

▲ Centenares de voces digitalizadas con una calidad sobresaliente.

▲ Posee algunos de los sonidos más originales y divertidos hasta la fecha.

JUGABILIDAD



80

▲ El control del personaje es perfecto y muy sencillo de manejar.

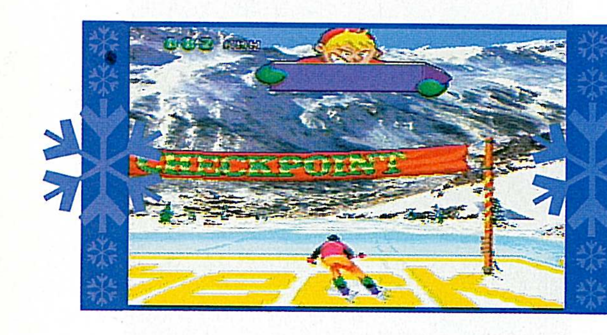
▼ El juego es demasiado lineal, corto y fácil.. Una auténtica pena.

GLOBAL



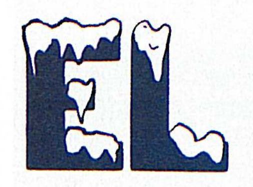
89

Esta producción es la primera muestra de lo que puede dar de sí esta fenomenal consola gracias a unos gráficos y sonidos que marcarán un nuevo modelo en los juegos de plataformas. La «gran» idea de Sega de partir el juego original en dos, hace que este CD sea demasiado corto y ofrezca un tiempo de diversión muy limitado. Un error lamentable.

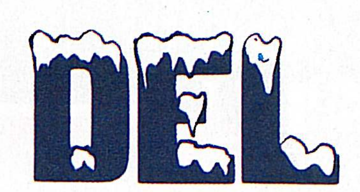








EL REFRESCO DEL



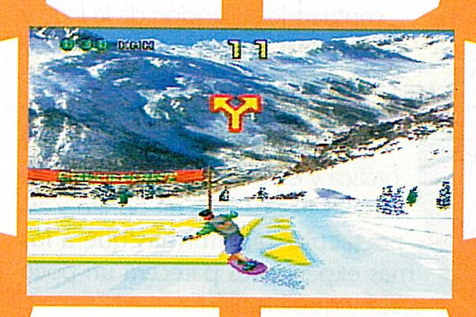


EL MALOGRADO LANZAMIENTO DE ESTE ESPECTACULAR TITULO PARA SUPER NINTENDO NO HA SIDO OBSTACULO PARA QUE LOS USUARIOS DE JAGUAR PUEDAN DISFRUTAR DE EL.









En este modo de juego se nos invita a tomar parte en una competición que, para sorpresa de todos, se asemeja mucho al estilo de juego que introdujo el clásico **OUT RUN** hace unos años. Al igual que en éste, contábamos con una cantidad de tiempo para superar el nivel en curso, al final del cual nos encontrábamos con dos posibles caminos a elegir, lo que proporcionaba gran variedad de escenarios en partidas diferentes.

MODO DE JUEGO: FREERIDE



El tamaño de los sprites del juego llega a alcanzar cotas casi increíbles, gracias a la ya antigua pero resultona técnica del scaling que Sega hizo famosa tiempo atrás.













VERANO

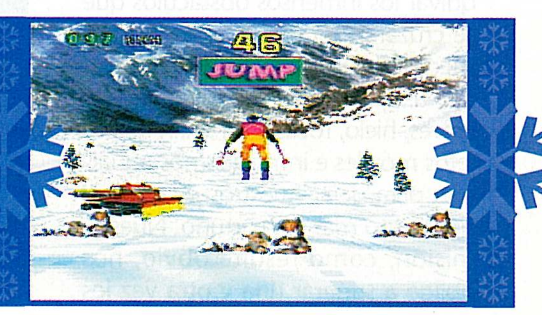
Aunque las temperaturas características de esta estación del año no resulten las más apropiadas para practicar los deportes de invierno, nunca está de más sumergirse en la indescriptible belleza de un paisaje nevado, sobre todo si está tan bien recreado y diseñado como en este **VAL D'ISERE** para la ***Jaguar***.

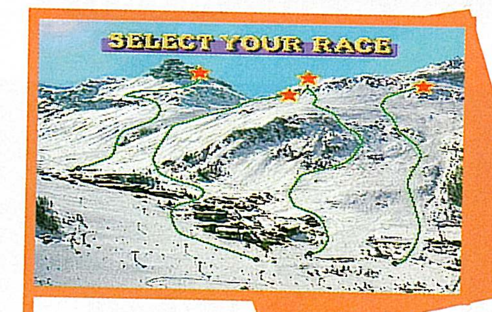
Hace ya casi un año que en estas mismas páginas aparecía la *preview* de un título para ***Super Nintendo*** que jamás llegó a salir en España. En ella se hablaban maravillas sobre el juego en cuestión, destacando los impresionantes efectos logrados con el *modo 7* de ***Super Nintendo***. Ahora, tiempo depués, es la ***Jaguar*** de **Atari** la consola encargada de conseguir el éxito que este título ya se hizo merecedor, misión poco difícil si tenemos en cuenta la espectacularidad y jugabilidad de este magnífico cartucho. Lo que podemos tener muy claro es que la velocidad que alcanzaremos sobre la pista, uni-

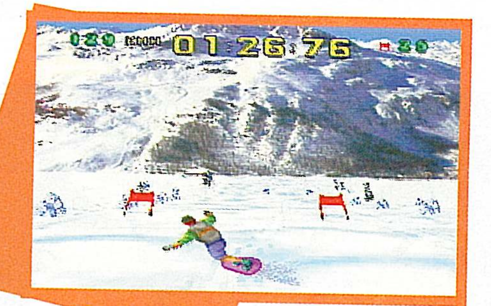














Si lo nuestro no es medir nuestra paciencia contra el reloj, lo mejor que podemos hacer es practicar con calma en cada uno de los circuitos del juego. De este modo resultará mucho más fácil el enfrentarse con posterioridad a las decenas de pistas, cada una con sus características propias, sobre las que haremos valer nuestra maestría en el manejo de los esquíes o, en su defecto, del cada vez más utilizado *Snowboard*.

MODO DE JUEGO: PRACTICE



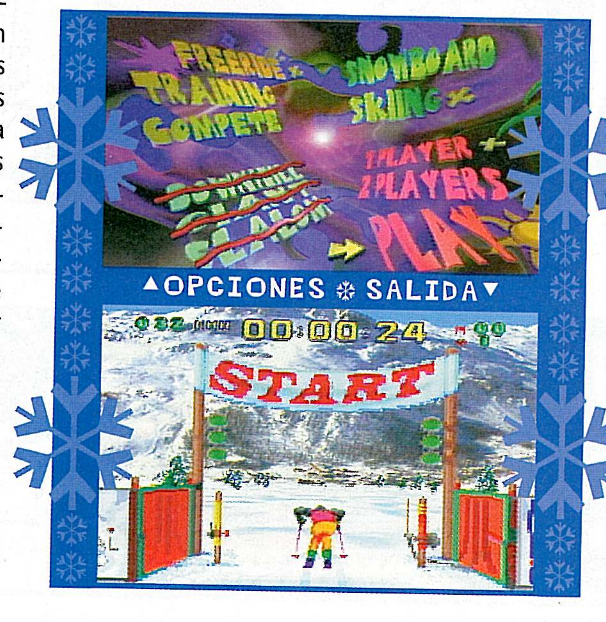
En el modo de competición sufriremos la tortura de tener que respetar las banderas que encontraremos a lo largo y ancho de la pista, bien esquivándolas o bien pasando entre ellas.





MODO DE JUEGO: COMPETE

da a la suavidad con la que ésta se presenta en pantalla, permitirá que las subidas y bajadas de los distintos desniveles se conviertan en placenteros paseos por la nieve. También es cierto que en algunos instantes podemos ver reflejados en nuestros estómagos el vértigo y la angustia del momento. A bordo de nuestros esquíes o, en su defecto, del *Snowboard* que tan de moda se está poniendo últimamente, deberemos esquivar los inmensos obstáculos que se cruzarán en nuestro camino por medio de un perfecto y suave *scaling*. Esquiadores, máquinas quitanieves, hielo, rocas y un sinfín de objetos móviles e inmóviles nos aguardan para dejar nuestros *piños* en el momento más inoportuno. Nuestra misión, como resulta obvio, nos obliga a superar una y otra vez los



mejores tiempos de la competición, aunque si nos gusta un tipo de juego algo más arcade, podemos optar por el modo *Freeride*, lo que transformará al juego en un espectacular cartucho al más puro estilo OUT RUN, con selección de recorrido incluido.

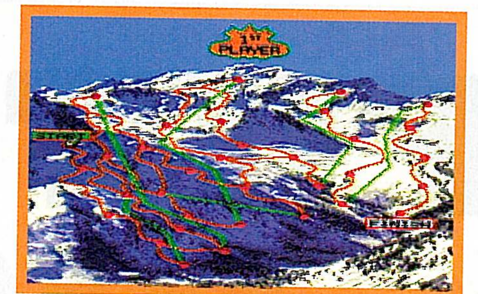
Como nota final, reseñar la excelente calidad de la música, un aspecto que la ***Jaguar*** domina a la perfección y que los programadores de este cartucho han sabido aprovechar hasta límites insospechados. Con todo, **VAL D'ISERE** es un excelente título, plagado de impresionantes efectos gráficos, con el que resulta prácticamente imposible aburrirse, tanto si se es un aficionado de estos deportes como si no.

MAYERICK

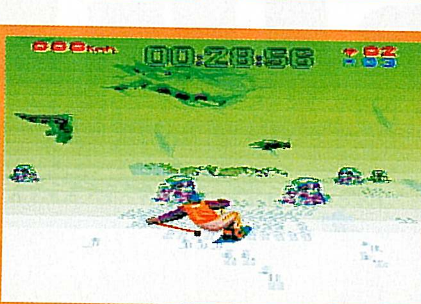


SUPER NINTENDO





Resulta difícil entender cómo títulos que desprenden calidad por los cuatro costados jamás han tenido la oportunidad de ver la luz en nuestro país. Ese es el caso de este VAL D'ISERE, un título genial que mereció algo más que quedarse en una simple *preview*. La calidad del juego





era muy semejante a esta versión de *Jaguar*, incorporando ciertos efectos gráficos como la niebla que dotaban al juego de algo más de variedad. Los sprites, en cambio, carecían de *scaling*, aunque el movimiento de la pista estaba igual de conseguido gracias al uso del *modo 7*.







En esta pantalla se nos permite elegir entre nueve modos diferentes de controlar el juego.

Los esquíes parecen ser algo más controlables, aunque restan algo de espectacularidad.

No hay nada como descender por la pendiente con la ayuda de un modernísimo *Snowboard*.



ATARI
VIRTUAL STUDIO
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ TIEMPO
FASES ◆ 30
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS 86

▲ El tamaño de los distintos sprites del juego es espléndido.

▲ El gráfico de fondo, con la montaña nevada, es precioso.

MUSICA 93

▲ Hay para todos los gustos, tranquilas y con mucha, mucha marcha.

▲ Merece la pena escuchar las melodías con detenimiento.

SONIDO FX 84

▲ El sonido de los esquíes al deslizarse por la nieve es muy bueno.

▼ El resto tampoco merece ser destacado en exceso.

JUGABILIDAD 94

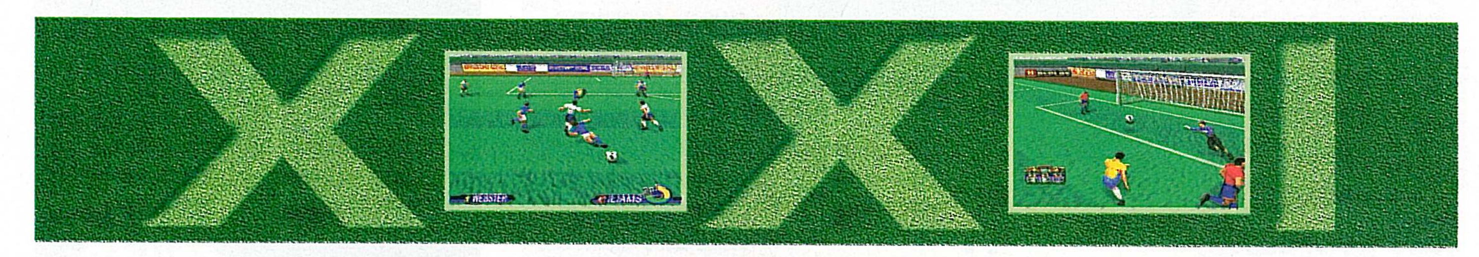
▲ Con semejante movimiento de pista, ¡cómo no va a ser jugable!

▲ Tanto gráficos como músicas contribuyen activamente en este aspecto.

GLOBAL 91

Vértigo es la palabra que mejor define el contenido de este cartucho. El mismo que sentiremos al lanzarnos a velocidades de impresión por las laderas de una montaña invadida por la nieve. Un juego ciertamente refrescante que siempre estará a disposición de aquellos que adoran los deportes de invierno o que sienten atracción hacia títulos basados en scaling.

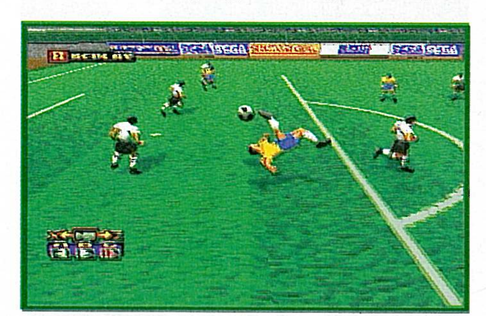
EL FUTBOL DEL SIGLO

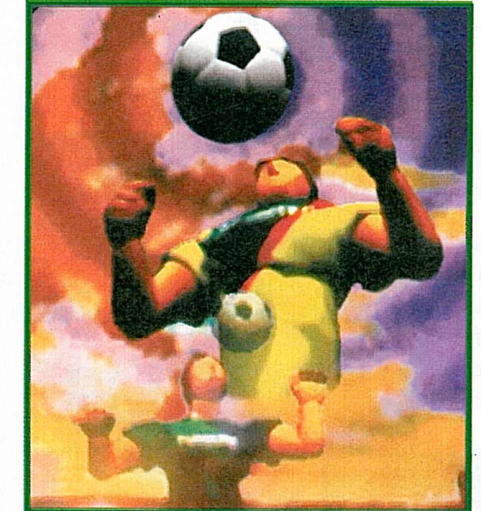


La llegada de los nuevos sistemas de *32 Bits*, como ***Saturn*** y ***PlayStation***, ha constituido toda una revolución, no sólo a nivel de *hardware*, sino también en cuanto al desarrollo y estructura de sus juegos. Géneros tan tradicionales como los arcades de lucha o las simulaciones deportivas se han visto revolucionadas por la llegada de títulos como TOH SHIN DEN para ***PlayStation*** o FIFA SOCCER para ***3DO***. La superioridad técnica de estas nuevas máquinas ha permitido crear un nuevo estilo de juego en el que es el propio jugador quien elige el tipo de vista en el que desea jugar, moviéndose por un entorno virtual de estructuras poligonales, sabiamente combinadas con *Texture Mapping*. Si bien esta nueva concepción visual se ha visto imitada hasta la saciedad en el campo de los *beat´em-ups* desde que **Sega** lanzara la recreativa VIRTUA FIGHTER, la única compañía que se había atrevido a trasladar las infinitas posibilidades visuales y jugables de este tipo de juegos al campo deportivo fue **Electronic Arts** con la ya mencionada adaptación de FI-



La tecnología y la más rabiosa jugabilidad se unen en uno de los mejores simuladores deportivos jamás creado.







VICTORY GOAL



PUNTOS DE VISTA











Como si de la más completa retransmisión televisiva se tratase, VICTORY GOAL permite elegir entre 32 panorámicas diferentes. Desde la clásica vista horizontal, usada por la mayoría de juegos de fútbol, hasta otras más novedosas, como la cámara a pie de pista.



REPETICIONES







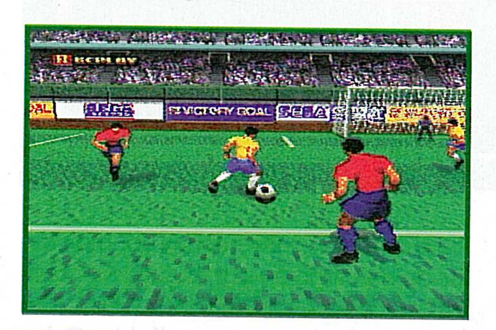


En cualquier momento del juego es posible repetir a cámara lenta, y desde cualquier distancia y ángulo de vista, la última jugada transcurrida en el partido. Desde un gol hasta la falta más sospecho-

FA SOCCER para la consola de **Panasonic**, la ***3DO***. El resultado fue un título verdaderamente espectacular, al que sólo le faltaba algo de jugabilidad debido al extraño control de los jugadores.

Casi un año después, **Sega** inaugura el catálogo de juegos deportivos para ***Saturn*** con **VICTORY GOAL**, un apasionante título que puede estar considerado como el juego de fútbol más espectacular jamás creado para un sistema doméstico. No es una exageración. Sus 32 puntos de vista diferentes hacen de **VICTORY GOAL** un auténtico sueño para aquellos aficionados que quieran ir más allá de las simples dos dimensiones, gracias al *In-Vision*, una nueva técnica diseñada por ***Sega***. Con ella no sólo es posible elegir entre las ya mencionadas 32 vistas de juego, sino que se puede repetir desde cualquier ángulo imaginable cualquier jugada del partido, desde la entrada más sucia hasta el gol más espectacular. Podrás hacerlo todo: efectuar zooms, rotar la imagen, e incluso seguir con la cámara a cualquiera de los 22 jugadores del partido. Una cantidad infinita de posibilidades visuales que se completan con una perfecta realización técnica que tiene sus cotas más altas en la animación de los jugadores y, sobre todo, en la suavidad del scroll.

Pero si llamativo es el aspecto visual y técnico de **VICTORY GOAL**, no podemos olvidar el que es quizá el verdadero acierto del juego: su tremenda jugabilidad.















MODOS DE JUEGO

Cinco son las posibilidades que nos brinda VICTORY GOAL. Estas van desde un simple encuentro de exhibición, hasta una ronda de penalties pasando por dos competiciones ligueras y una Copa de Campeones.



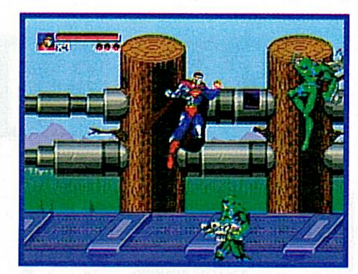
Haciendo uso de sólo cuatro botones del pad, **Sega** ha logrado comprimir en **VICTORY GOAL** todas y cada una de las suertes más conocidas del fútbol. De esta manera podrás ejecutar con suma facilidad chilenas, planchas y remates de cabeza e incluso bicicletas, desconcertando por completo a la defensa rival. Un universo de pequeños detalles que volverá locos a los fanáticos del fútbol, que pueden hacer uso además del *Multitap* de la ***Saturn***, y convertir una aburrida tarde de domingo en la más apasionante final de copa. Con **VICTORY GOAL**, **Sega** ha hecho lo que en su día hizo **Takara** con TOH SHIN DEN: revolucionar un género del que se creía estaba todo inventado para crear el que es, sin duda, uno de los mejores títulos creados hasta la fecha para ***Saturn***.

NEMESIS



MAS DURA SERA LA CAIDA

Si chapucero fue el intento de la DC Comics de levantar las ventas del cómic de Superman, matando al protagonista, el intento de llevar esta «apasionante» trama al videojuego no le va a la zaga.



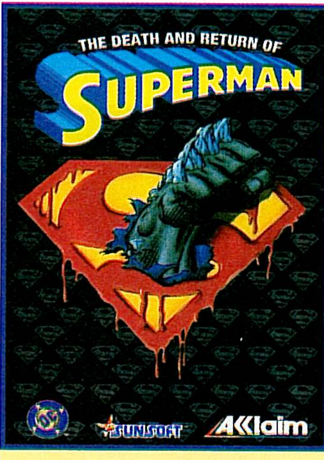


Mientras todas las adaptaciones tanto a consola como a ordenador de **Batman** han contado siempre con la calidad como denominador común, no se puede decir lo mismo de los juegos basados en el otro gran héroe de la **DC Comics**, el mítico **Superman**. Ni el primer SUPERMAN de **Sunsoft** para *Mega Drive* ni el cómico **JUSTICE LEAGUE** han llegado a la altura de la capa del gran carisma y popularidad del superhéroe por antonomasia. Con este nuevo intento de **Sunsoft**, el pobre Clark Kent no ha corrido mejor suerte.

Si bien no llega a las cotas de cutrería de THE PUNISHER, lo cierto es que **THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN** no pasará a engrosar la lista de obras maestras para *Mega Drive*. No creemos que ni siquiera entre en la de títulos normalillos tirando a buenos. Y ni siquiera en la de maletes, pero algo curiosos. En fín, ¿para qué engañarnos?







Este juego es realmente lamentable, y si en algo se salva es que los programadores, debido al gran tiempo libre que les ha proporcionado el no molestarse en lo mas mínimo en darle algo de calidad a los gráficos y las animaciones del juego, le han añadido numerosas llaves y golpes al protagonista. Los gráficos son malos como un demonio, el diseño de los *sprites* es tan peculiar como dudoso y, para colmo, la variedad en los enemigos se reduce a cambiarlos de color. De esta forma podemos ser atacados en la primera fase por un hombre-cabra de color verde, más tarde el mismo hombre-cabra de color azul...y después su hermano, el pequeño hombre-cabra de color rojo.

Ya es triste la muerte de un Superhéroe, pero más triste es que, con el pretexto de su muerte, nos intenten colocar un bodrio de este calibre.

NEMESIS



SUNSOFT
BLIZZARD ENTERTAIMENT
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

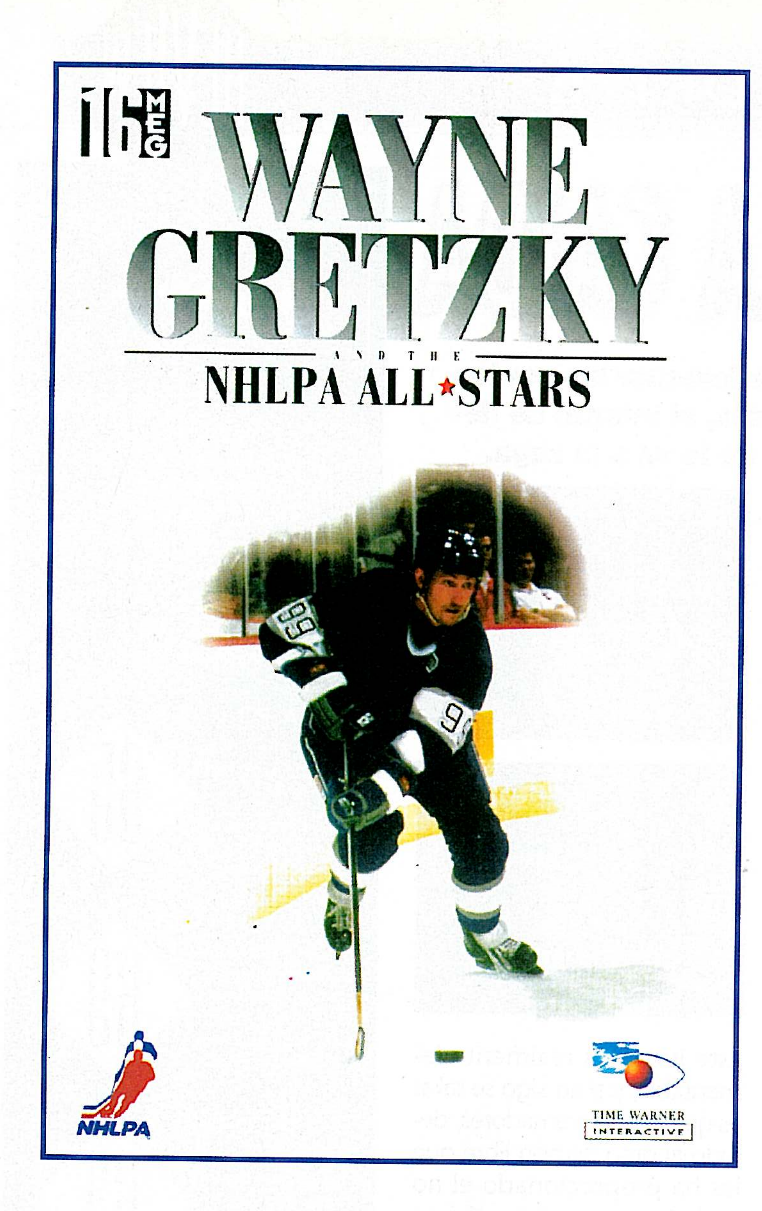
GRAFICOS 65
▼ Los enemigos son dignos de psicoanálisis.
▼ Los personajes se mueven de una forma lamentable.

MUSICA 69
▼ El perfecto acompañamiento para una depresiva tarde de invierno. Todo un alarde de despropósitos.

SONIDO FX 63
▼ Sin duda alguna, los mas castañeros que se han oído en Mega Drive en mucho, mucho tiempo.

JUGABILIDAD 73
▲ Gran cantidad de movimientos especiales.
▼ Monótono y poco variados los enemigos.

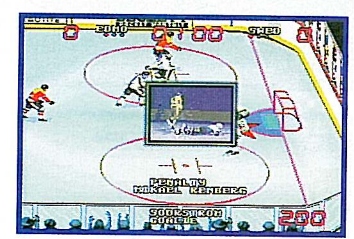
GLOBAL 64
La mayor castaña aparecida en Mega Drive desde el mítico THE PUNISHER, al que tan sólo supera en el colorido de sus gráficos. Por desgracia, es le es el único atisbo de calidad de un título lamentable que decepcionará incluso a los más fanáticos seguidores de este superhéroe.

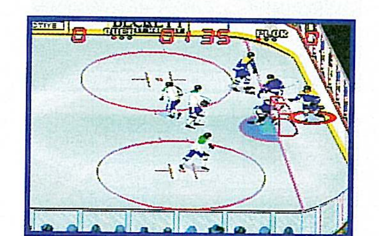






FUEGO EN EL HIELO

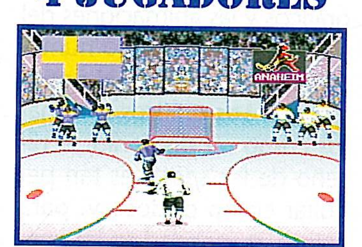




Time Warner nos presenta un nuevo cartucho de hockey sobre hielo, en el que se encuentran representados los grandes equipos de la NHLPA y las mejores selecciones nacionales de esta siempre espectacular disciplina deportiva. Calidad a prueba de sticks.

El hockey sobre hielo es uno de los deportes que cuenta con más aficionados al otro lado del Atlántico. Esta popularidad se ha trasladado al mundo de los videojuegos, siendo una de las disciplinas que cuenta con mayor número de títulos en su haber. Independientemente de otros soportes, los programadores para los *16 bits* de **Sega** han puesto mucho interés en este tipo de programas. Entre todos ellos merecen especial mención la saga de **Electronic Arts**, iniciada con E.A. HOCKEY, en el que únicamente participaban selecciones nacionales, y que fue continuada periódicamente con pequeñas mejoras técnicas y las últimas incorporaciones de la National Hockey

4 JUGADORES



La modalidad multiplayers es una de la más acertadas.

EDITOR

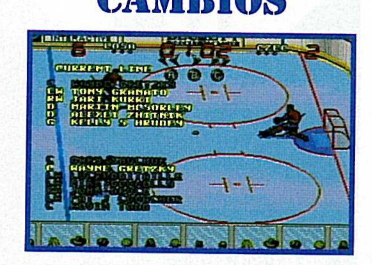


Puedes diseñar los colores de los equipos a tu medida

TORNEO

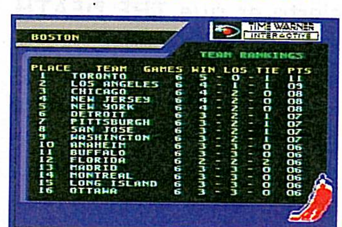


CAMBIOS



Se pueden seleccionar un montón de estrategias.

TEMPORADA



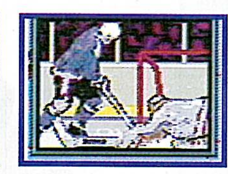
Hasta 84 partidos se pueden disputar en una temporada.

EQUIPOS



SECUENCIAS

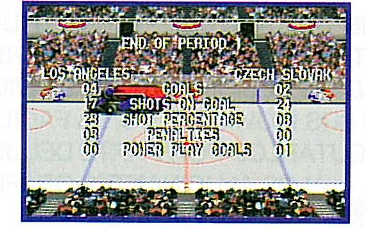




League Players´ Association (NHLPA). **Time Warner**, gracias a la licencia oficial concedida por la mencionada asociación, mezcla ambos conceptos incluyendo los clubs de la liga americana junto a los principales combinados nacionales. La perspectiva lateral utilizada diferencia a este programa de la citada saga, en la que la vista vertical es una de sus características fundamentales. Los *sprites* de los jugadores tienen un tamaño adecuado a las características del juego, y la animación de los mismos está bastante lograda. En cuestión de opciones los programadores han aprovechado al máximo los 16 megas del cartucho, incluyendo jugadores reales, y la posibilidad de intercambiar los componentes de cada equipo. Entre las competiciones recogidas destaca una completa temporada de 84 partidos, *play off* al mejor de siete encuentros, o diversos torneos a modo de eliminatoria directa. Además hay que destacar el editor de equipos y la opción de realizar cambios de jugadores y de estrategia durante los partidos. La calidad visual se completa con pequeñas y espectaculares secuencias reales, la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores simultáneos y la vuelta de las luchas a puñetazo limpio, que habían sido eliminadas en los últimos títulos de este género quizá por su excesiva violencia.

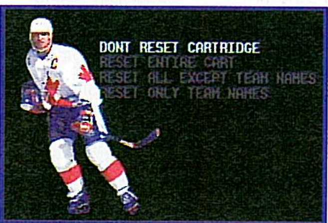
JAVIER ITURRIOZ

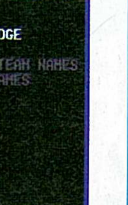
ESTADISTICAS



Una completa base de datos que contempla numerosas facetas de este deporte.

GRABAR





Los incómodos passwords se sustituyen por la opción de grabar partida.

LUCHA

OPCIONES

PENALTIS

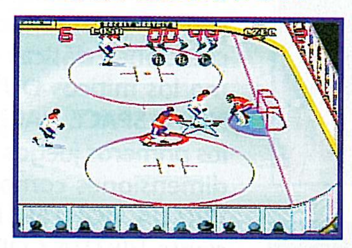


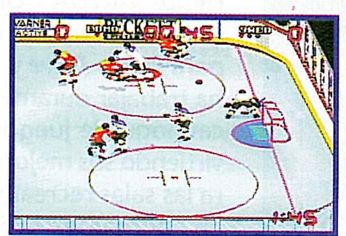


SAQUE

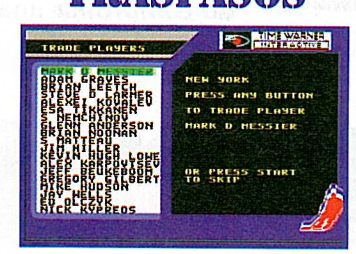


REPETICION





TRASPASOS



TIME WARNER
TIME WARNER
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS 86

▲ El tamaño y la animación de los jugadores.

▲ Las espectaculares secuencias reales.



MUSICA 82

▲ Cumplen la función encomendada en el juego.

▼ La variedad melódica no es su punto fuerte.



SONIDO FX 88

▲ Incluye todos los efectos sonoros habituales.

▲ Una gran gama de efectos de todo tipo.



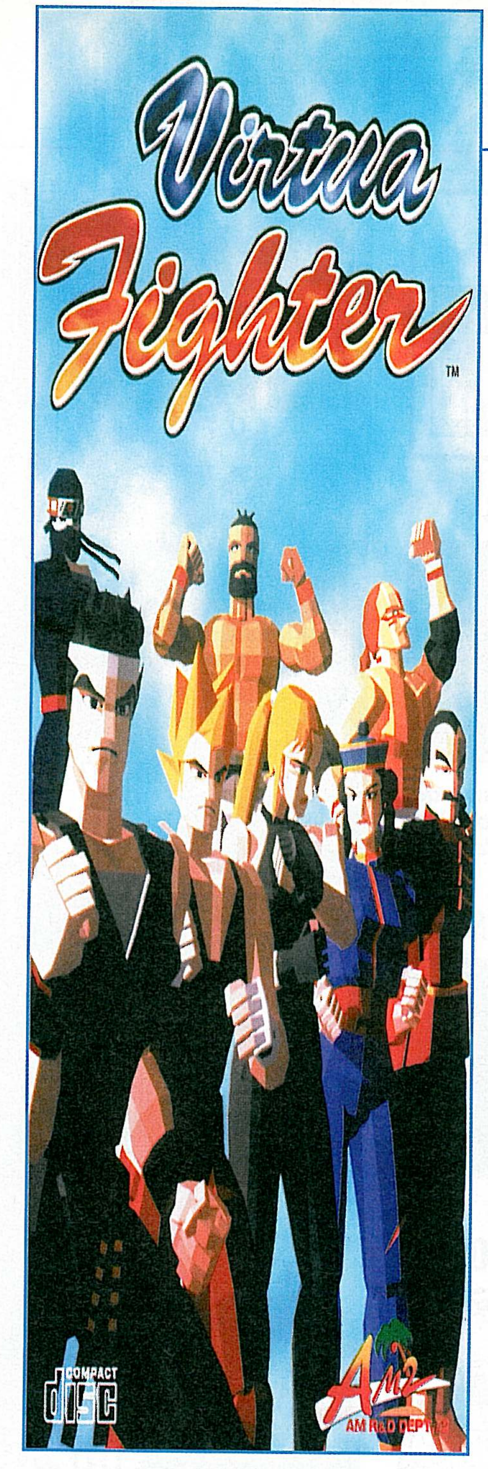
JUGABILIDAD 85

▲ Las opciones lo colocan al nivel de los mejores.

▲ La posibilidad de cuatro jugadores simultáneos.

GLOBAL 85

Este título combina una notable jugabilidad con una gran calidad gráfica. Estas características hacen de este simulador uno de los más destacados en su género. El primer cartucho de hockey que se presenta como una digna alternativa a los juegos de hockey de Electronic Arts.

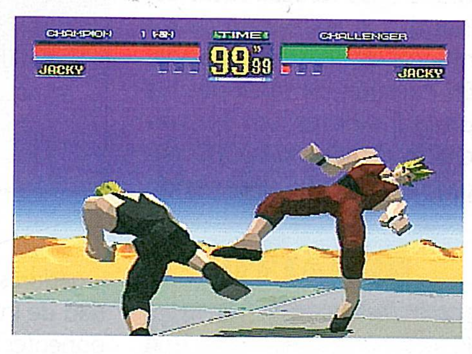




EL COMIENZO DE UNA ERA

LA PRIMERA VEZ QUE CONTEMPLAMOS **VIRTUA FIGHTER** EN LAS SALAS RECREATIVAS NOS DEJO ANONADADOS. SE TRATABA DEL PRIMER TITULO DE LUCHA EN TRES DIMENSIONES QUE TENIA UN JUGABILIDAD IMPRESIONANTE. LA SUAVIDAD Y RAPIDEZ DE SUS MOVIMIENTOS, LA FACILIDAD DE EJECUTARLOS POR PARTE DEL JUGADOR Y LOS ALUCINANTES GRAFICOS SENTARON LAS BASES DE LA MAYORIA DE LOS LANZAMIENTOS PARA LA NUEVA GENERACION DE CONSOLAS.

La conversión de **VIRTUA FIGHTER** para ***Saturn*** ha corrido a cargo de **AM2**, el departamento encargado de la programación de arcades en **Sega**. Esta división de programadores ha forjado su nombre a base de grandes títulos que han marcado una época dentro del mundo de los videojuegos. Basta con echar un vistazo a algunas de las creaciones clásicas que les avalan como los míticos OUTRUN, AFTERBURNER o SPACE HARRIER, hasta llegar a los primeros juegos poligonales en tres dimensiones como VIRTUA RACING, VIRTUA FIGHTER, DAYTONA y el reciente VIRTUA COP. Tras haber realizado la conversión de VIRTUA RACING para ***Mega Drive*** y ***32X***, se han puesto ha trabajar duramente en aumentar el catálogo de juegos para ***Saturn*** convirtiendo sus mejores producciones para las salas recreativas. El primer título en abordar los *32 bits* de ***Saturn*** ha sido **VIRTUA FIGHTER**, y hemos podido comprobar unas pequeñas dife-



Al final de cada combate disputado se os ofrecerá una repetición desde diferentes ángulos de los últimos golpes asestados al adversario. El resultado es espectacular.











SUDDEN DEATH



Si alguno de los asaltos termina en empate, la victoria se decidirá en muerte súbita. El tatami reducirá su tamaño visiblemente y el primero en conectar un golpe mandará a su contrincante a freir espárragos. Suerte muchachos.



rencias con el original. Para empezar, encontramos que los jugadores han sido diseñados con un menor número de polígonos, se ha aumentado ligeramente la capacidad de respuesta a las llaves ejecutadas con el mando y el uso de texturas para algunas partes del cuerpo de los luchadores y el suelo del cuadrilátero es bastante más pobre. Dejando a un lado el apartado técnico hallamos otra serie de diferencias como las nuevas opciones que incluye. Selección de nivel de dificultad y posibilidad de cambiar la duración de los combates y el número de asaltos de cada uno de ellos son algunas de



ellas. El juego sigue el esquema clásico dentro del género de lucha. Se disputará un combate a varios asaltos y si se derrota al contrario se pasará al siguiente contrincante. Se luchará contra todos los personajes, incluido un gemelo del caracter seleccionado, antes de llegar al jefe final. Os recomiendo que empecéis con un nivel de dificultad superior a Easy, pues si no el juego es demasiado fácil y os sabrá a poco. Si conseguís llegar al escenario final os enfrentaréis con Dural, un androide femenino que posee todo el catálogo de golpes del resto de luchadores. No en vano, la organización que ha creado este torneo ha diseñado este ser con la intención de convertirlo en un luchador invencible, al adquirir todos los conocimientos y técnicas que poseen sus adversarios. Si

RANKING

Comprobad vuestra habilidad en la lucha eligiendo esta original modalidad.









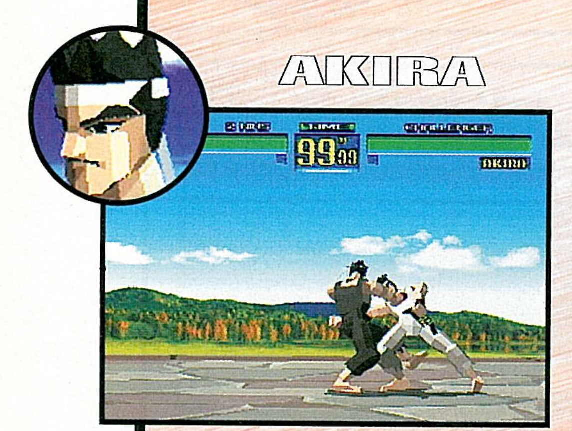






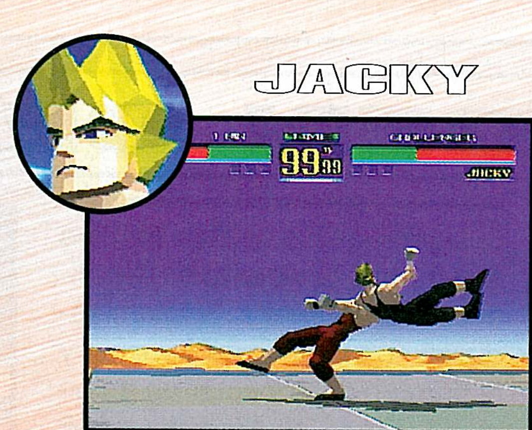

LUCHADORES

AKIRA



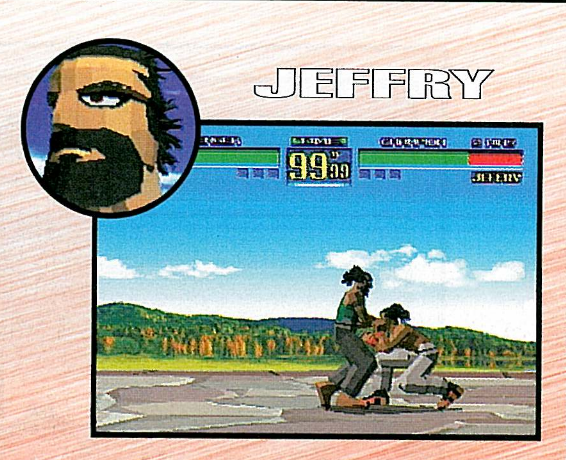
El equivalente a Ryu en STREET FIGHTER 2 es el personaje más carismático y potente de este torneo.

JACKY



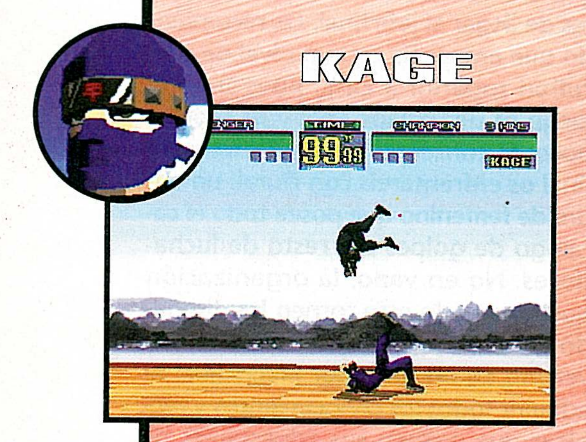
Famoso piloto de carreras del campeonato Indycar, dedica su tiempo libre a las artes marciales.

JEFFRY



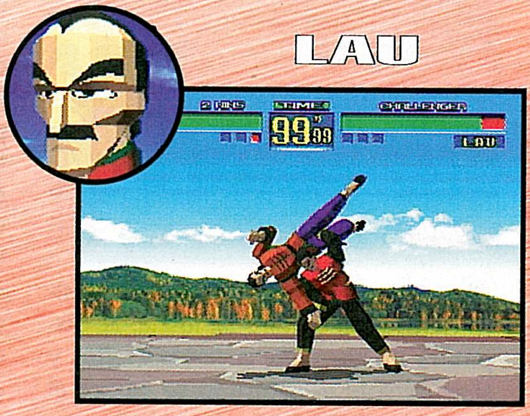
Este pescador australiano basa su estilo de lucha en la lucha grecorromana. Es un fan del reggae.

KAGE



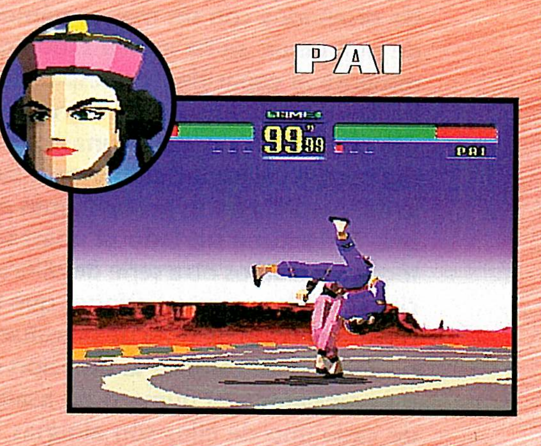
Perteneciente a un misterioso clan de ninjas. Sus propósitos en el torneo son desconocidos.

LAU



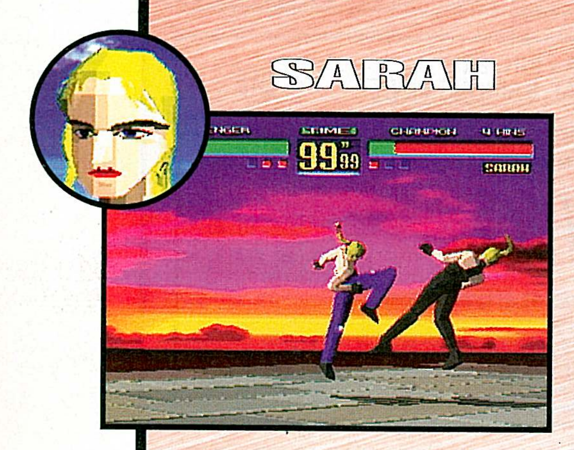
Aficionado a la comida china, se ha convertido en maestro de kenpo. Un enemigo a batir.

PAI



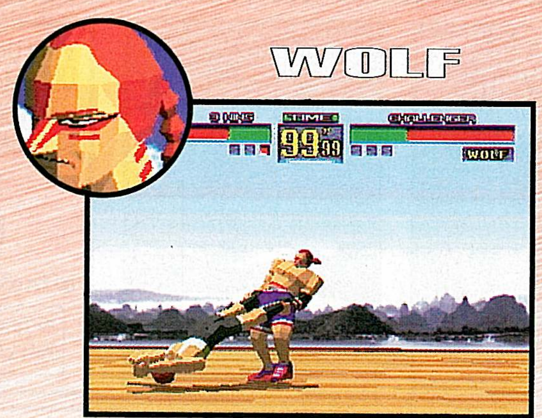
La hija de Lau ha acudido al torneo con la esperanza de batir a su padre. Es rápida como el rayo.

SARAH



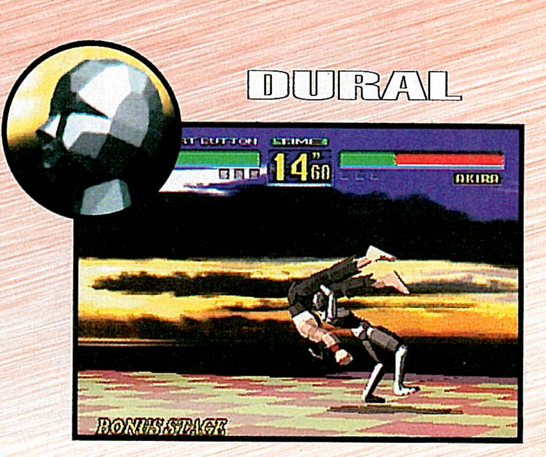
La hermana de Jacky ha conseguido un alto grado de experiencia en la lucha. Sus rodillas son como rocas.

WOLF



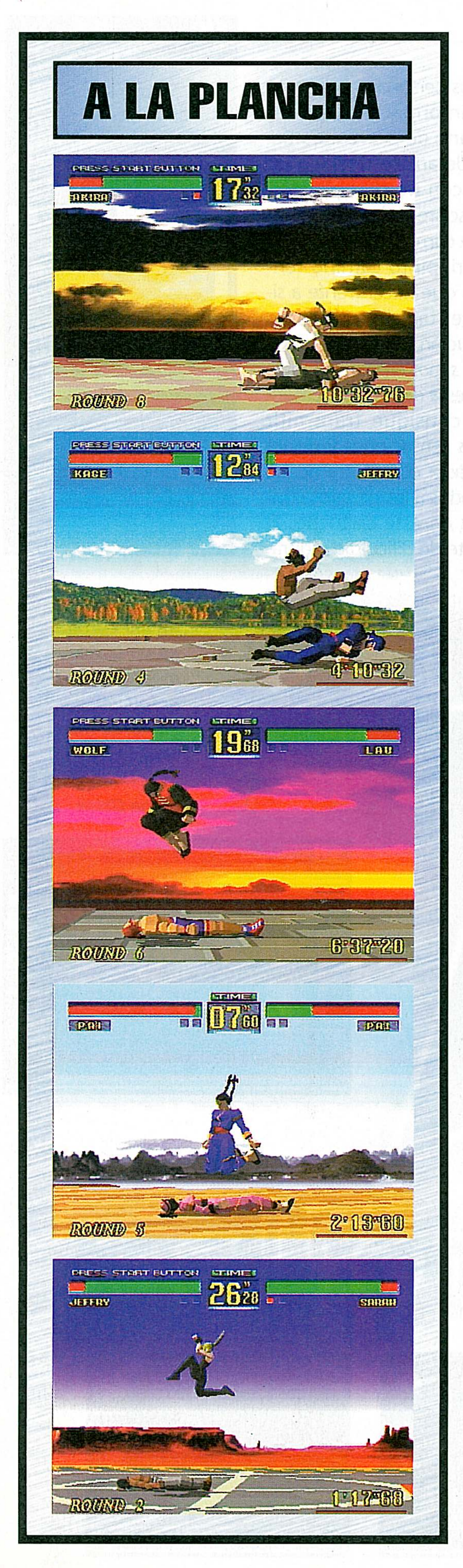
Antiguo luchador de wrestling, resulta casi inbatible en el combate cuerpo a cuerpo.

DURAL



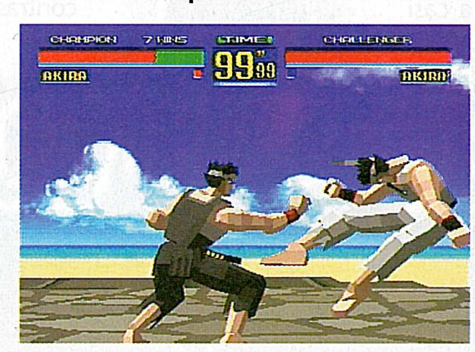
Androide femenino que adquiere los conocimientos de sus contrincantes. Difícil de batir.





derrotáis a Dural, contemplaréis que en la pantalla de presentación ha aparecido una nueva opción, el *Ranking Mode*. Aquí no se trata únicamente de ganar combates a lo bestia. En primer lugar se puntua el número de enemigos batidos, después se tiene en cuenta el tiempo que habéis tardado en hacerlo y por último se toma como referencia vuestro estilo de lucha sobre el tatami. Cuantos más golpes especiales ejecutéis durante un combate, mayor será la puntuación obtenida.

Si aún así, al pasar un tiempo, **VIRTUA FIGHTER** se os queda corto, siempre os quedará la opción de mediros contra otro ser humano. De esta forma podréis demostrar todo lo que habéis aprendido, dando soberanas palizas a cuantos osen poner en duda vuestra





habilidad. El apartado musical es espectacular gracias a la calidad CD de unas melodías al más puro estilo STREET FIGHTER 2. Poco más se puede decir de un título que marcará toda una época al abrir el camino para todos aquellos juegos vectoriales de lucha que tienen a sus máximos representantes en juegos como VIRTUA FIGHTER 2 o TEKKEN de ***PlayStation***. Al igual que STREET FIGHTER 2, **VIRTUA FIGHTER** ha instaurado una nueva manera de lucha que no ha hecho nada más que comenzar.

R. DREAMER



STAR TREK DEEP SPACE 9



Aunque algunos siguen preguntándose las razones que convierten a **Star Trek** en un objeto de culto para sus fieles seguidores, la gran mayoría hemos optado por aplaudir sus esfuerzos a la hora de añadir nuevos capítulos a esta gigantesca epopeya espacial. El juego que nos ocupa, **STAR TREK: DEEP SPACE NINE** para *Mega Drive* y *SNES*, ha sido creado por **Novotrade** y se puede considerar, en líneas generales, como una aventura con pequeñas incursiones en otros géneros. Pese a que tengamos que interrogar a casi todos los personajes para conseguir información y pistas, gran parte de la aventura tiene un desarrollo similar a un arcade con muchas plataformas y, sobre todo, con misiones que cumplir. A lo largo de este variopinto camino tendremos que hacer frente a situaciones tan dispares como la resolución de puzzles o una fase de *shoot´em-up*. Por desgracia, esta diversidad temática no consigue transmitir grandes sensaciones y dejará a medias a cualquiera de los aficionados a los géneros contenidos en este cartucho. El contraste de dificultad y dura-



En este juego, la versión para Mega Drive supera con creces en cuanto a calidad gráfica a la de Super Nintendo.

La animación de los sprites es un tanto mediocre y el scroll es bastante más brusco que en la versión para Mega Drive.

aventurarse en las estrellas

Películas, series de televisión, miles de objetos y unas cuantas presencias en nuestras consolas, son algunos de los ejemplos que ilustran lo que supone ese fenómeno de masas llamado **STAR TREK**.







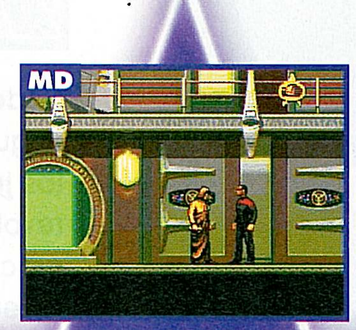












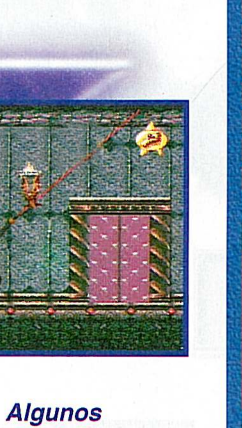












Lo más acertado de esta aventura es la variedad de géneros que contempla.

Algunos fanáticos de la serie pueden sentirse un poco decepcionados.

ción de unas fases a otras es en algunos casos escandaloso y se puede considerar como un extraño error de los programadores. Con la ayuda de los salvadores *passwords* y unas horas de práctica, sólo nos encontraremos con unos cuantos escollos para concluir esta peculiar aventura espacial.
Aunque ambas versiones son bastante similares, quizá sea la de ***Mega Drive*** la más completa al contar con un diseño gráfico más preciosista, *scroll* más suave y una animación más completa. El apartado gráfico presenta pocas exquisiteces técnicas y, en contra de lo que algunos podían esperar, escasos efectos visuales que aporten espectacularidad y nos situen en el ambiente típico de **Star Trek**. Las melodías, una selección de temas un tanto mortificantes y de ritmos descerebradores (¡¡cuando acabará esta moda!!), no terminan de aliviar este insulso panorama. Como único consuelo para nuestros dolidos y maltratados oídos tendremos los efectos sonoros que cumplen con absoluta dignidad su complicado cometido.
Por resumirlo de algún modo, **STAR TREK: DEEP SPACE NINE** es un juego con poquita garra, que no asombrará a casi nadie y que parece destinado a la colección particular de los incondicionales de la saga.

DE LUCAR



VIRGIN
NOVOTRADE
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

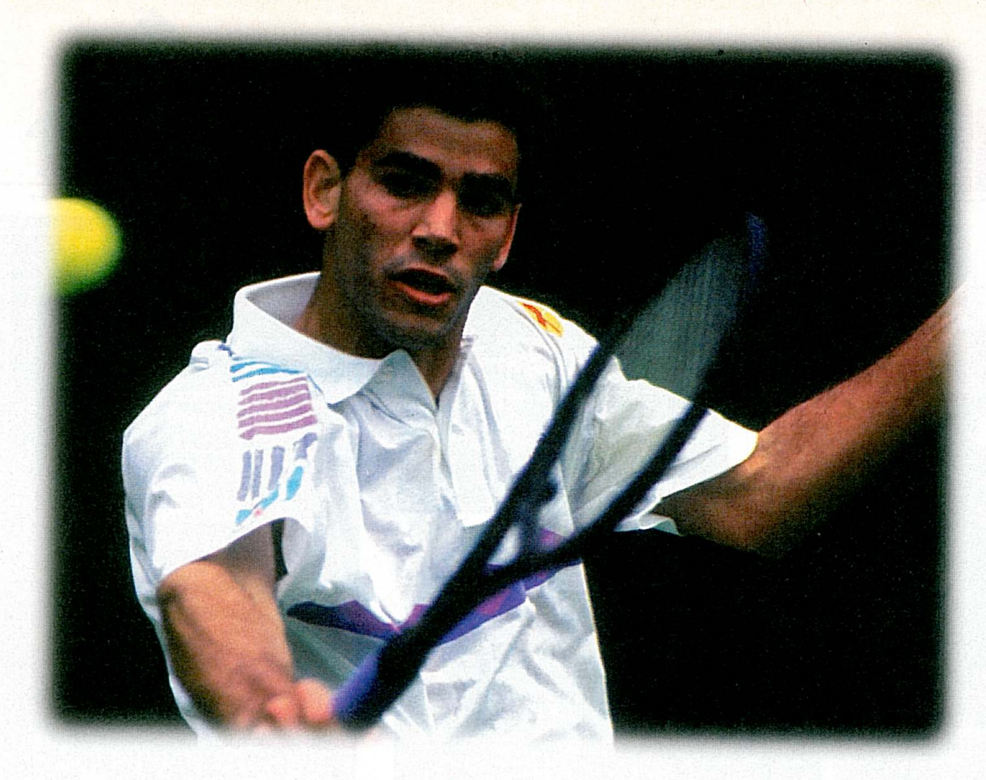
GRAFICOS 83
▲ Presentación sobria, sencilla y más o menos lograda del universo ST.
▼ Ninguna espectacularidad.

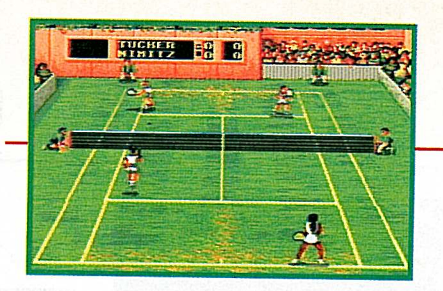
MUSICA 70
▲ Gran variedad de temas con cierto parecido a las melodías originales.
▼ Alguna de ellas es para llorar.

SONIDO FX 85
▲ La variedad viene acompañada por la calidad. Es lo único que tiene cierto saborcillo espacial.

JUGABILIDAD 75
▲ Gran diversidad de situaciones e incursiones de otros géneros.
▼ Se echa en falta un poco de ritmo.

GLOBAL 75
La compañía Novotrade se apunta al carro de las adaptaciones cinematográficas y el resultado, aunque aceptable y digno, queda muy lejos de lo esperado.
Tanto Mega Drive como Super Nintendo cuentan con ofertas más interesantes y cuidadas. Sólo para seguidores de la saga y coleccionistas con mucha pasta.

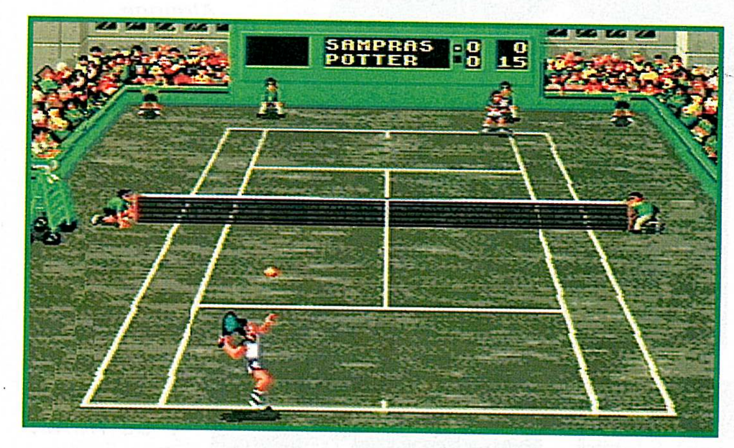




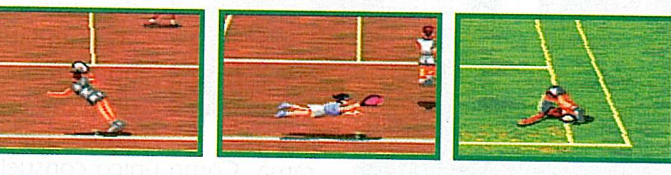
Codemasters presenta la segunda entrega de uno de los juegos de tenis que revolucionó el mercado, gracias a la originalidad en su planteamiento. Este título refleja fielmente las características de su antecesor sin introducir grandes novedades.

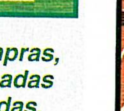
UN BUEN REVES

La compañía británica siempre ha destacado por su originalidad. PETE SAMPRAS TENNIS fue el primer juego en introducir la posibilidad de que cuatro jugadores compitieran simultáneamente sin necesidad de un adaptador. Este lanzamiento llegó a nuestro mercado hace menos de un año, convirtiéndose en una bocanada de aire fresco para un género en el que todo parecía ya inventado. El nuevo programa conserva la opción de cuatro jugadores, utilizando el mismo sistema de conexión de dos mandos en el propio cartucho. El éxito logrado por **Codemasters** sirvió para que esta característica fuera incluida y ampliada en MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT, que permite intervenir sin adaptador a ocho jugadores a la vez. Además, las versiones de PETE SAMPRAS y MICROMACHINES para ***Game Gear*** y ***Game Boy*** han sido las únicas en in-

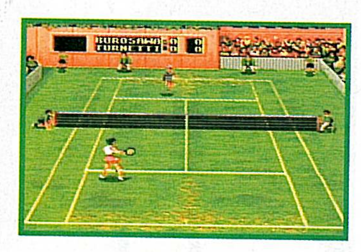


JUGADAS



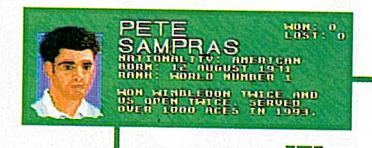


Los jugadores, todos ficticios excepto el propio Sampras, pueden ejecutar golpes magníficos y, ante determinadas jugadas, pueden expresar reacciones individualizadas.



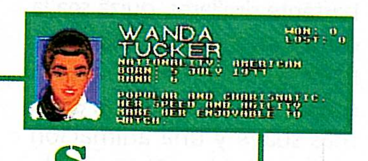


TENISTAS













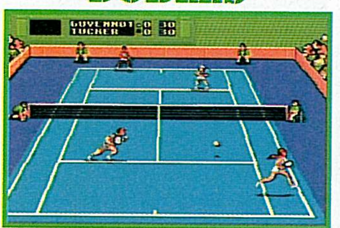




TORNEO

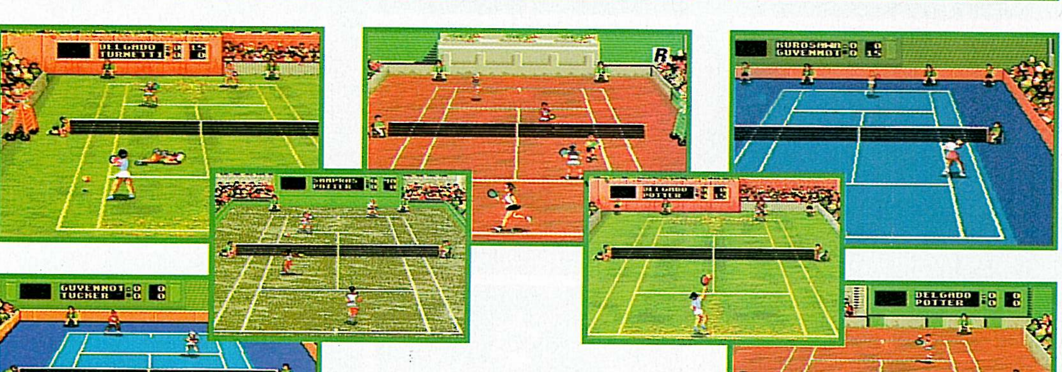


DOBLES



ESTADISTICAS





SCROLL

4 JUGADORES



TEMPORADA

ROUND: 1
PASSWORD: CHCBD
MADRID CLAY

OPCIONES

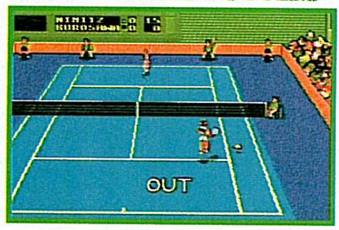
OPTIONS
AUTO REPLAY: ON
CHALLENGE SETS: 1
TOURNAMENT SETS: 1
DONE

corporar la opción de dos participantes en una consola. Por lo tanto, la posibilidad de múltiples jugadores sin adaptador se está convirtiendo en el santo y seña de la compañía británica. El segundo aspecto novedoso de la primera entrega del cartucho protagonizado por Sampras fue la inclusión de una extraña modalidad denominada crazy tennis. En ella la pelota cambiaba de tamaño, y el mismísimo Dizzy podía pasearse por encima de la red. El acceso a esta modalidad se lograba mediante passwords, tal y como sucede en esta segunda parte.

Los jugadores, todos ficticios excepto Sampras, el sistema de control y los modos de juego son similares a las de la primera entrega. Entre las novedades es necesario mencionar la inclusión del *scroll* de pista, que permite ver en todo momento la situación de la bola, las repeticiones desde el ángulo inverso para ver el bote de bolas dudosas, y las mejoras gráficas en los movimientos de los jugadores. Así, los tenistas experimentan reacciones individualizadas cuando consiguen un buen tanto o cuando fallan estrepitosamente. Los efectos de sonido son de gran calidad y añaden nuevas voces del público, reflejando perfectamente el ambiente de una pista de tenis. El problema del juego se encuentra en el pésimo *scaling* de los jugadores al subir a la red, puesto que indudablemente faltan algunos pasos.

JAVIER ITURRIOZ

REPETICIONES



FINAL



PETE SAMPRAS TENNIS '96

CHALLENGE
TOURNAMENT
WORLD TOUR
OPTIONS
CHARACTERS

CODEMASTERS
CODEMASTERS
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 3
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Se incorpora, con respecto a la entrega original, el scroll de pista.

▼ El scaling al subir a la red.



MUSICA

▲ Las melodías se adaptan a la práctica del tenis.

▼ Gran similitud en todos los temas musicales.



SONIDO FX

▲ Nuevos gritos del público y un magnífico sonido.

▲ Las voces digitalizadas para indicar el tanteo.



JUGABILIDAD

▲ La gama de golpes, la velocidad y la posibilidad de cuatro jugadores.

▼ Escasas novedades.

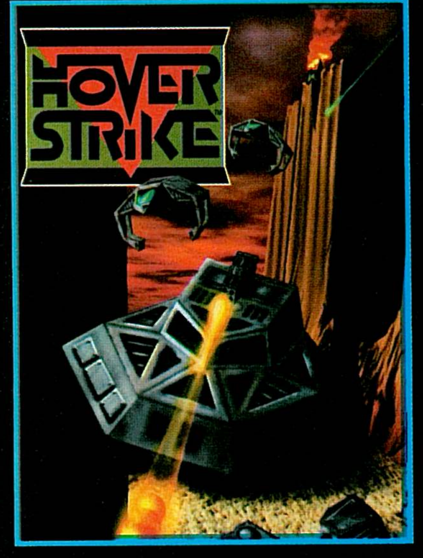


GLOBAL 80

La originalidad de Codemasters no está presente en la segunda parte de este título. El juego mantiene las características básicas de su antecesor, aunque con escasas mejoras. Su valoración final se reduce por el pobre scalling, que hace perder vistosidad a todas las acciones.

MISION

Una colonia de la Federación ha sido invadida por los piratas de Terrakian. Aún no se sabe si la población ha sido aniquilada o permanece oculta de las fuerzas opre-









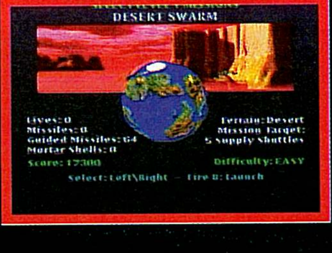








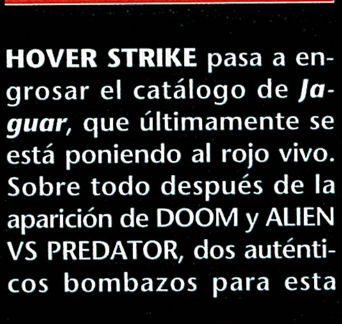


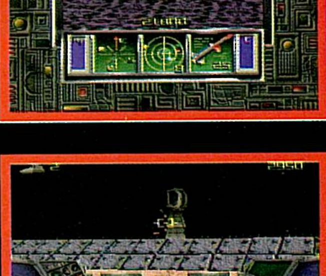


CAMARAS













HOVER STRIKE pasa a engrosar el catálogo de ***Jaguar***, que últimamente se está poniendo al rojo vivo. Sobre todo después de la aparición de DOOM y ALIEN VS PREDATOR, dos auténticos bombazos para esta consola de *64 bits*. En esta ocasión, los chicos de **Atari** nos sorprenden con un título que sigue el mismo esquema que BATTLECORPS para ***Mega CD***. Se han utilizado gráficos en *3D* para recrear los inhóspitos parajes del planeta colonizado por la Federación. Zonas cubiertas por hielos eternos, áreas anegadas por el magma de volcanes en erupción o islotes emergentes del océano son algunos de los territorios que deberéis explorar para cumplir los objetivos fijados por el servicio de inteligencia. En un principio vuestra misión consistirá en debilitar las defensas y el apoyo logístico de los Terrakians, destruyendo radares, centrales de energía, vehículos que transportan provisiones o tanques de combate. Al comienzo de cada nivel se os mostrará una imagen de los blancos que debéis eliminar antes de ser abatidos por las fuerzas enemigas que protegen cada área. Afortunadamente, una vez que terminéis tendréis la oportunidad de grabar la partida. De esta manera será mucho más sencillo acabar con los seis niveles que comprende cada fase para alcanzar la sexta y última misión: destruir el cañón atmosférico que impide a las tropas de la Federación invadir el planeta. El vehículo que pilotaréis a lo largo del



AREA 2

SUICIDA













soras. Nuestra misión consistirá en penetrar en la colonia y terminar con los cañones atmosféricos que hacen imposible cualquier ataque a las tropas enemigas.

juego ha sido diseñado para soportar todo tipo de dificultades orográficas. Se trata de un *hovercraft* que permanece siempre a una distancia prudencial del suelo gracias a unidades antigravitatorias. Aún así tendréis que tener cuidado si os estrelláis contra paredes rocosas u otros obstáculos, pues vuestro escudo irá perdiendo energía. A pesar de su reducido tamaño, la nave cuenta con un sofisticado y potente armamento, como misiles dirigidos, granadas explosivas, un láser y bengalas para las fases nocturnas del juego.

Técnicamente, **HOVER STRIKE** se queda lejos de las cotas que han establecido el genial DOOM y ALIEN VS PREDATOR. Los paisajes cuentan con texturas para dar un mayor realismo al juego, aunque, en general, resultan bastante sosos y repetitivos cuando hemos avanzado un buen trecho. Unicamente vuestra nave, algunos enemigos y los objetivos tienen un calidad digna. El apartado musical cuenta con diferentes melodías para cada nivel, aunque seguramente no os pondrán los pelos de punta. En definitiva, **HOVER STRIKE** es un título recomendable para los usuarios de ***Jaguar*** una vez se hallan adquirido todos los platos fuertes del mercado para esta consola. Si ya disponéis de juegos como DOOM, ALIEN VS PREDATOR, CANNON FODDER o RAYMAN, quizá con este **HOVER STRIKE** descubráis nuevas experiencias.

R. DREAMER



	ATARI
	ATARI
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ Objetos con texturas de excelente calidad.

▼ Los paisajes son muy repetitivos.



MUSICA

▲ Diferentes melodías para cada nivel..

▼ No es el plato fuerte de este lanzamiento.



SONIDO FX

▲ Voces digitalizadas en cada misión.

▼ Los demás efectos sonoros no son muy buenos.



JUGABILIDAD

▲ El juego tiene un buen argumento.

▼ Algunas veces cansa ver los mismos escenarios.



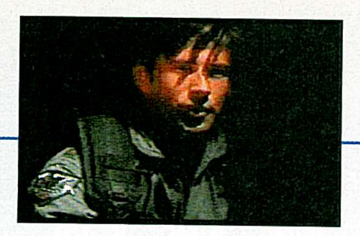
GLOBAL 70

HOVER STRIKE es un título bastante normalito. Los creadores se han esmerado en el diseño gráfico de algunos niveles, pero otros dejan bastante que desear. Tras echar un vistazo por el catálogo de juegos de Jaguar, hay unos cuantos juegos que merecen ser adquiridos antes que éste.



SURGICAL STRIKE





Desde la aparición del Mega CD, mucha gente ha acusado a las compañías de no aprovechar las cualidades gráficas y de memoria de este aparato. Empresas como Core se esfuerzan al máximo en demostrarnos que la capacidad técnica de dicho soporte está por explotar.

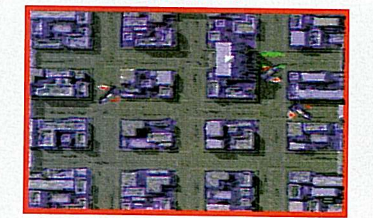




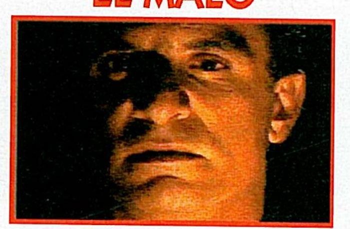
INFIERNO DE CARTON PIEDRA

Otras, como es el caso de **Sega**, y respaldada por equipos de programación (aunque quizá seria mas correcto llamarlos equipos de producción cinematográfica) como **Stargate Films** o **Digital Pictures,** se limitan a «filmar» espectaculares juegos que sólo sirven de puro entretenimiento visual. Da la sensación de que estos programadores no comprenden que la supuesta interactividad es imposible mientras únicamente se utilicen imágenes reales para el desarrollo del juego. A pesar de estas limitaciones lógicas, hay compañías que se esfuerzan por crear sus juegos lo más entretenidos posible, como era el caso de **Viacom** y su DRACULA UNLEASHED, en el que las imágenes reales servían como punto de apoyo a una estupenda aventura gráfica. **SURGICAL STRIKE** nos pone a los mandos de un sofisticado patrullero *Hovercraft* que deberá terminar con las tropas invasoras de un malvado personaje. Al igual que ocurría en TOMCAT ALLEY, nuestro objetivo primario sera destruir con nuestro armamento todo aquello que se ponga en el radio de nuestro punto de mira, aunque en alguna oca-

MAPA



EL MALO



LAS CALLES





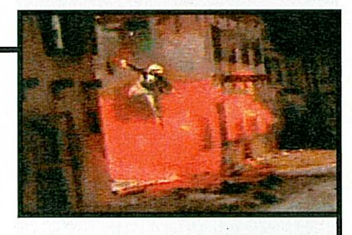
LAS CALLES



Pasear por estas calles es como observar la ciudad de Pin y Pon después de que tu hermano pequeño la destroze.



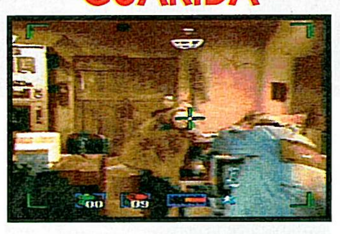
VUELO SIN MOTOR



Que estamos antes un juego de muy bajo presupuesto es evidente, tan solo hace falta observar unos pocos detalles para captarlo. Fijaos en la pinta que llevan estas sufridas víctimas de las explosiones que, aparte de estar superpuestas con todo descaro al fondo, veréis como mueren varias veces en distintas situaciones del juego.



GUARIDA







MISION 1



En esta primera misión deberemos localizar unos silos de misiles ocultos y volarlos por los aires. Para realizar este cometido dispondremos de un tiempo limitado y un armamento ajustado. Si fallamos en el primer intento deberemos destruir los proyectiles durante el despegue. ¡Cuidado con la bailarina de la Danza del Vientre!

EXPLOSION



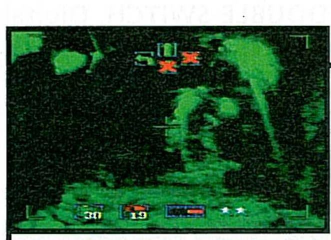


DISPARO



sión deberemos elegir entre destruir al enemigo o esquivarlo. El juego se desarrolla en un escenario que nos recuerda a una ciudad azotada por las guerras. Allí, entre escombros y restos de la batalla, un grupo de héroes intentará acabar con las tropas del malo de turno. Muchas son las misiones que habrá que superar hasta que llegue la hora de enfrentarnos a este sombrío personaje. El peligro acecha en cada esquina , y el enemigo sigue la pauta de «dispara primero y pregunta después». En definitiva, un juego mediocre que peca sobre todo de un concepto de programación erróneo.

THE PUNISHER



EL TUNEL

¿A qué se debe este color verde?, ¿están las pantallas descoloridas o se trata de una misión ecologista? No os preocupéis, se trata de la típica fase nocturna con luz infra-roja (o infra-verde en este caso) en la que, como suele ser habitual, no se ve *ni un pijo*.



SEGA
THE CODE MONKEYS
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▼ Un extenso repertorio de maquetas varias y actores de poca monta que deprimirán a cualquiera.



MUSICA

▼ Algunos cánticos árabes son hilarantes.

▼ No hay ninguna otra música.



SONIDO FX

▲ El típico de cualquier producción en CD, bastante decente.

▼ Las voces son regularcillas.



JUGABILIDAD

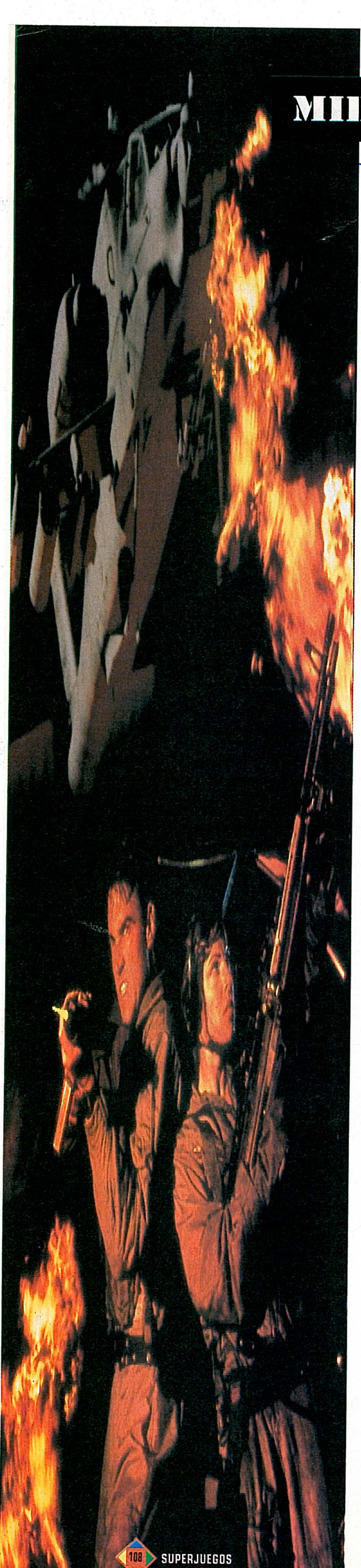
▲ Se puedan realizar bastantes acciones.

▼ Dificultad extrema y control pésimo.



GLOBAL 68

Sega insiste en emplear sus grandes recursos económicos en insulsas producciones de FMV. SURGICAL STRIKE es otro aburridísimo juego para Mega CD con una dificultad que roza lo imposible, y que únicamente puede presumir de gozar de una espectacularidad gráfica notable.









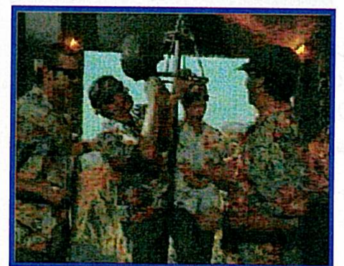


CHATARRA INTERACTIVA









Después de salvar al mundo de la amenaza comunista con nuestro flamante F14, un nuevo peligro acecha a la civilización. Los «malos» han secuestrado una central nuclear, y como nuestro avión no ha pasado la ITV, un helicóptero ocupará su lugar.









Hace dos años, con la llegada de *Mega CD*, una compañía llamada **Digital Pictures** creaba uno de los títulos más famosos para esta consola. Se trataba de **NIGHT TRAP**, un juego de imagen real con un control limitado y que se inspiraba en el casi desconocido **PSYCHO KILLER** que **On-line** programó para **CDTV**. Después de **DOUBLE SWITCH**, **Digital Pictures** abandonó las filas de **Sega** para ingresar en las de **Sony**, programando algunos

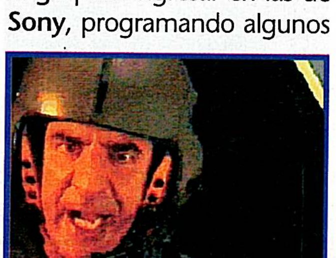


FBI - Este individuo con cara de pocos amigos es el agente del FBI, un auténtico fantoche.

SHADOW THREE - Nuestro héroe en pleno ataque de estreñimiento.



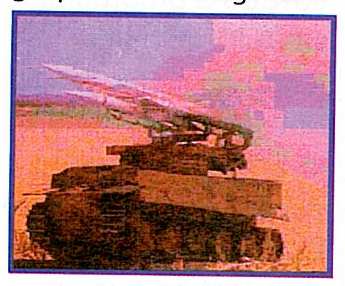
SHADOW ONE - Esta impresionante hembra es lo más destacado del juego.



SHADOW FIVE - El primo de Walter Mathau en el papel de *sargento-niñera*.

FASE UNO

juegos sin demasiada suerte. Mientras tanto, **Sega** no estaba dispuesta a quedarse atrás en este tipo de software, y fichó al equipo **The Code Monkeys**. Este grupo programó **TOMCAT ALLEY**, un juego que venía a ser algo así co-



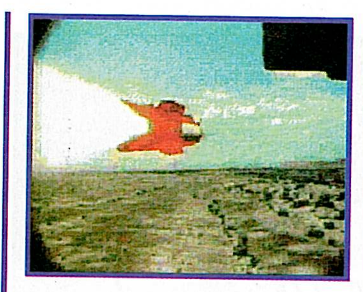
mo un **WING COMMANDER** según **Antonio Mercero.** Este compacto incorporaba algunas innovaciones y un control bastante completo del avión, llegando a tener hasta cinco opciones diferentes. Ahora, unos meses más tarde,

FASE DOS



nos llega la continuación de **TOMCAT ALLEY**, una secuela en la que hemos cambiado el avión por el helicóptero, y se han reducido el numero de las acciones al mínimo (sólo podemos manejar nuestro punto de mira y cambiar de



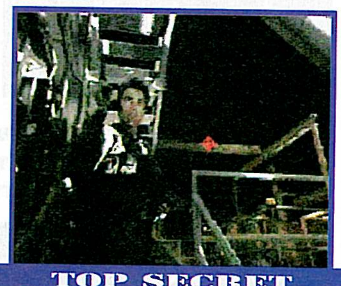


arma). El control es como suele ser habitual en este tipo de producciones *filmico-festivas*: pésimo. En algunas ocasiones, y por mucho que los disparemos en el centro, nuestros enemigos se resistirán a morir bajo nuestros dis-



paros. Este fallo se acentúa en la segunda parte del juego, la misión a pie, en la que nuestro personaje reacciona con más lentitud que De Lúcar comentando un juego. En cuanto a la puesta en escena, el plantel de actores cutres y las

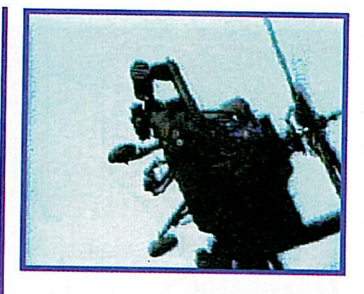




TOP SECRET



Fijaos en el gran tamaño del informe. Seguramente los enemigos pueden leerlo desde el suelo.



habituales maquetas de **Lego**, se suman a unos diálogos sosos y repetitivos. Estos diálogos están acompañados por unos decorados y situaciones ridículas (por ejemplo, la del piloto leyendo un informe «Top Secret» tamaño poster

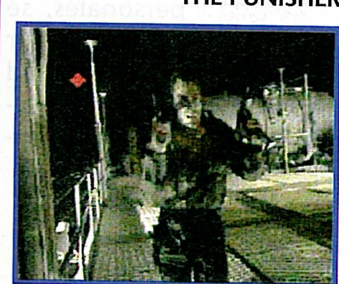






con la ventanilla abierta en pleno vuelo). Creo que os ha quedado claro que este juego no ayudará demasiado a *Mega CD* en su lucha por hacerse un huequecito en el futuro.

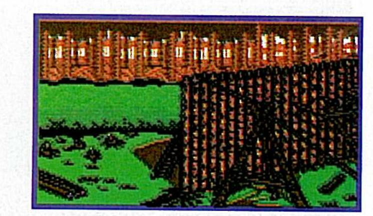
THE PUNISHER

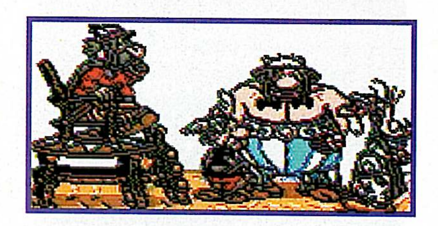






Astérix & OBELIX

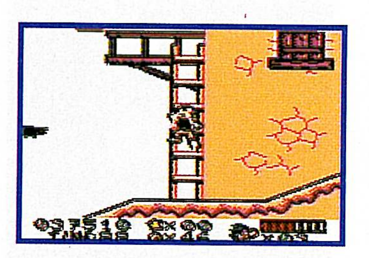












La creciente confianza depositada por la compañía francesa Infogrames sobre los diseñadores de Bit Managers les ha llevado a programar, OBELIX, su primer juego para Super Nintendo. Aquí tenéis la correspondiente conversión para Game Boy en la que demuestran que en esta consola son unos auténticos maestros.



Está claro que a España, salvo raras excepciones, el mundo de los *8 bits* le viene a la medida. Si ya eramos unos auténticos maestros a la hora de programar para el añorado *Spectrum*, con títulos que explotaban al máximo las posibilidades de este ordenador, hoy en día no ha cambiado en exceso la situación. Gran parte de los mejores juegos para *Game Boy* que hemos podido observar en la redacción están firmados por **Bit Managers**, la única compañía española que, de momento, se dedica a la programación para consolas, y además, con gran éxito de crítica. A excepción de estos últimos y su **OBELIX**, nuestra representación en el campo de los *16 bits* es bastante mediocre, con un único título para *Mega Drive* (RISKY WOODS). Al resto de formatos, como los ordenadores personales, se les está prestando mayor atención, aunque la calidad de los títulos es tan escasa como el poco interés que despiertan en el usuario.



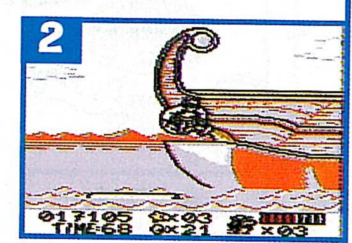
INGLATERRA

Nuestro primer paseo por tierras británicas finalizará en un campo de Rugby en el que tendremos que derrotar al equipo romano.

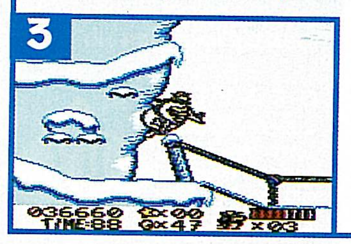




ITALIA

En Italia, última prueba del segundo nivel, deberemos enfrentarnos a una sencilla fase en la que se pondrá a prueba nuestro agudo ingenio.




OBJETOS

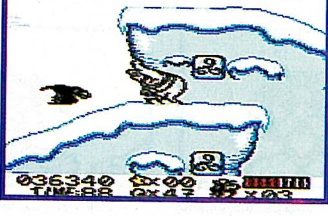
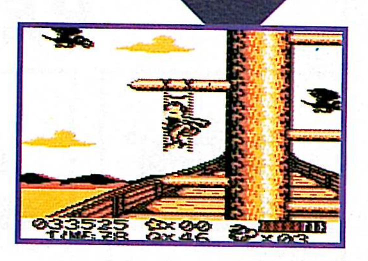
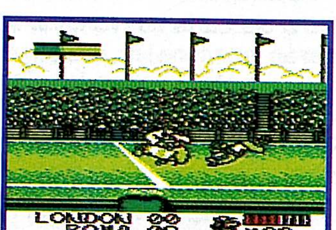




La misión final del juego consiste en recoger los distintos objetos de un tesoro

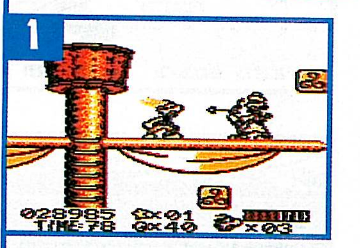
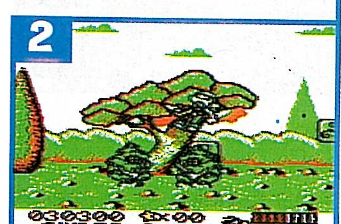


que ha sido esparcido por el viejo continente, en concreto Inglaterra, Italia, Grecia y España.

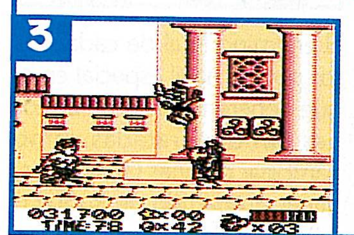
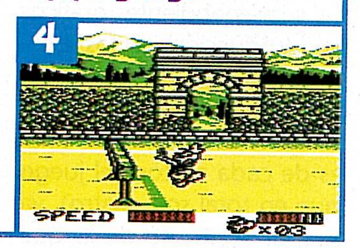





GRECIA

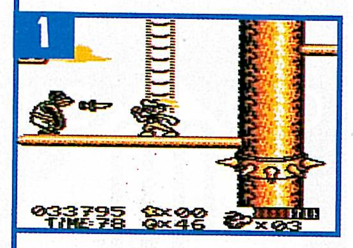
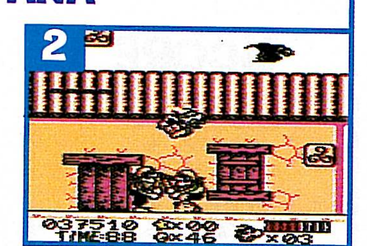


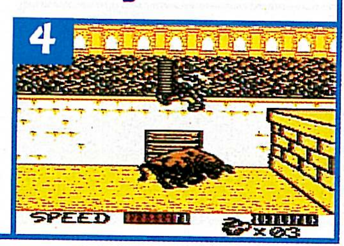
El último nivel de Grecia se apropia de las clásicas olimpiadas para invitarnos a competir contra el entonces temido equipo griego.

ESPAÑA

La fiesta nacional tendrá cumplida representación en este último nivel del juego. Deberemos tratar que el toro no nos embista en ningún momento.

Con todo, **Bit Managers** han intentado recrear, con la mayor fidelidad posible, la excelente calidad del título que nos ocupa en su versión ***Super Nintendo***. Al uso del ***Super Game Boy*** debemos unirle la cantidad de efectos gráficos que sus programadores han incluido en el juego, y que se presentarán en pantalla en forma de multiples planos de *scroll*. A nivel técnico, cabe destacar la excelente calidad de las melodías, que resultarán ser tremendamente pegadizas al cabo de pocas partidas, así como la excelente calidad de las pantallas que sir-





PERSONAJES

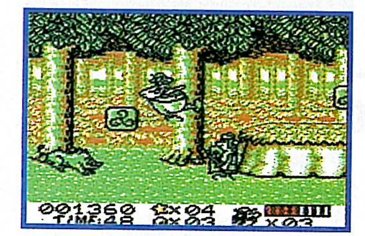


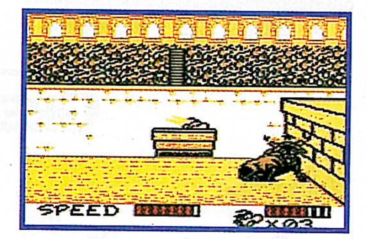


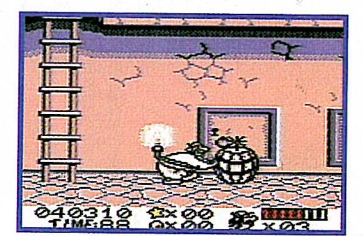


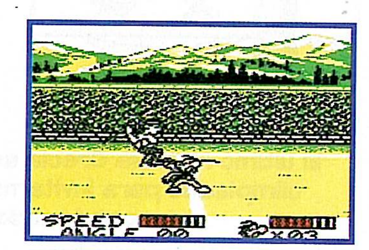
En la *intro* de cada nuevo nivel se nos presentarán personajes encargados de darnos alguna pista sobre la misión que deberemos realizar. No son un elemento indispensable para finalizar el juego.











ven de introducción a los distintos niveles. Debemos mencionar también las peripecias que los diseñadores de **Bit Managers** habrán tenido que realizar para poder comprimir los 16 niveles del juego con sus correspondientes gráficos de introducción, en los escasos dos megas de éste cartucho. Para colmar el vaso de la calidad están los niveles finales de cada sector del juego (que en total son cuatro), ya que, al contrario de lo que suele ocurrir en la mayoría de las ocasiones, se ha sustituido el enemigo final de cada sector por un nivel especial en el que deberemos realizar acciones tan disparatadas como participar en unas Olimpiadas, ganar un partido de Rugby o salir vivos de un muy particular festejo taurino. Por último, destacar la posibilidad de elección del personaje protagonista, lo que nos permitirá jugar indistintamente con Asterix o el orondo Obelix, verdadero personaje protagonista del cartucho.

En fin, mucha calidad e infinito entretenimiento es lo que vais a encontrar en la última producción de **Bit Managers**. Si sus anteriores títulos os gustarón, no dejéis escapar la oportunidad de conseguir este cartucho. La inversión valdrá la pena.

J.C.MAYERICK



INFOGRAMES
BIT MANAGERS
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 4
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 92

▲ Espectaculares, sobre todo en las pruebas finales de cada nivel.
▲ Las pantallas de introducción.

MUSICA 89

▲ Perfectas melodías para un juego casi perfecto.
▲ En pocas partidas acabarás tatareándolas.

SONIDO FX 86

▲ Como suele ser habitual en los juegos para Game Boy, es el aspecto que más flojea de todo el juego.

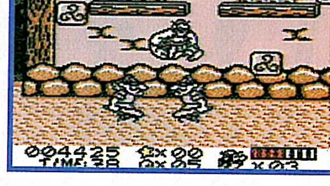
JUGABILIDAD 91

▲ En total son 16 niveles los que debemos atravesar.
▲ La idea de las pruebas finales es genial.

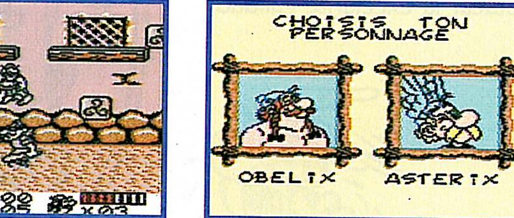
GLOBAL 90

OBELIX es uno de los mejores títulos que se pueden encontrar para la portátil de Nintendo. El magnífico uso que hace este juego de Super Game Boy, la calidad de sus gráficos, sus melodiosas músicas y la interminable cantidad de planos de scroll, hacen de él una joya muy recomendable.

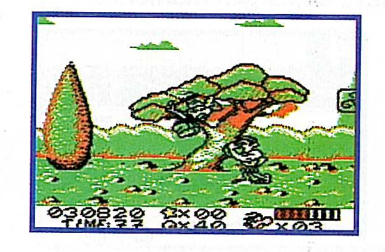
MARCO



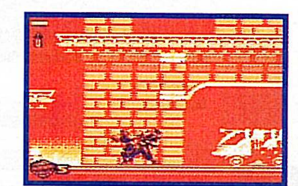
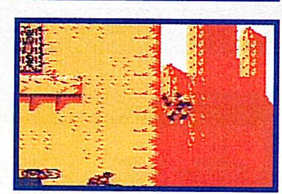
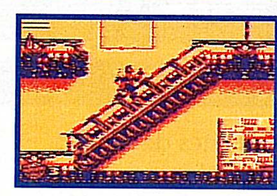
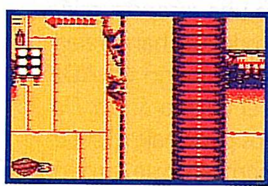
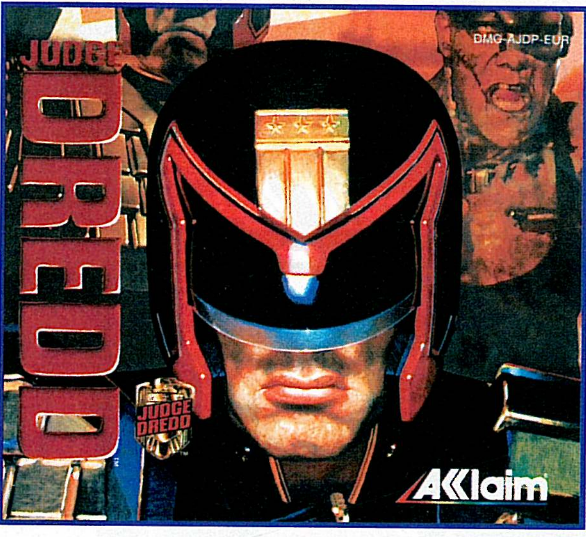
PERSONAJE



SCORE



JUEZ DE GUARDIA

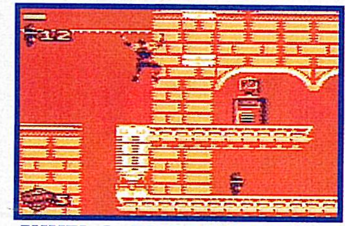






SYLVESTER, TAN APARTADO ULTIMAMENTE DE LA FIEBRE GUERRERA QUE HOLLYWOOD VIVIO TIEMPO ATRAS, VUELVE A LAS ANDADAS. ESTA VEZ ENCARNA A UN POLI DURO DEL FUTURO, EN LA QUE SERA UNA DE LAS PELICULAS MAS TAQUILLERAS DE TODO EL AÑO.

En *Game Boy*, por desgracia, **Stallone** y sus músculos se verán reducidos a un cúmulo de *pixels* con extrañas formas entre los que se adivinará, con cierta dificultad, la silueta de nuestro personaje protagonista. Al resto de personajes y escenarios que conforman el juego les ocurre algo parecido. Con esto no queremos decir que los gráficos sean malos, ocurre simplemente que digitalizar gráficos en una *Game Boy*, con la escasa resolución que la pantalla de esta consola dispone, es algo poco menos que imposible. Sobre todo si el tamaño de cada personajes tiene unas dimensiones tan reducidas. En los siete niveles del juego deberemos realizar varias misiones antes de enfrentarnos al enemigo final, enemigo que, en la moyoría de los casos, no diferirá en exceso del resto de malhechores. Los escenarios varían considerablemente de un nivel a otro, acentuando el aspecto gráfico la magnífica calidad de las escasas imágenes que sirven de *intro* al juego. Por lo demás, poco que señalar, ya que tanto los *scrolls*, animaciones, músicas y efectos de sonido, se mueven en un nivel de calidad bastante vulgar. Nos consolamos con el hecho de que **Acclaim** se haya dignado a realizar un arcade y no un sucedáneo tipo STARGATE.

J.C.MAYERICK

NIVEL 1: GUERRA



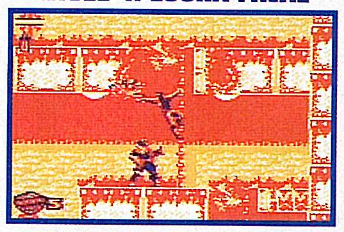
NIVEL 2: ASPEN



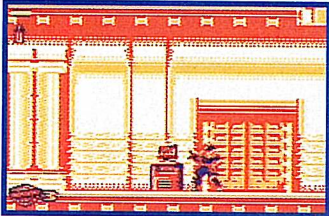
NIVEL 3: TIERRA MALDITA



NIVEL 4: LUCHA FINAL



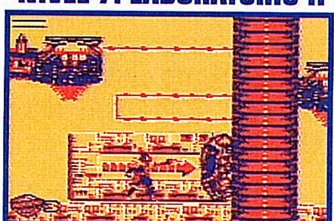
NIVEL 5: RICO



NIVEL 6: LABORATORIO I



NIVEL 7: LABORATORIO II





ACCLAIM	
PROBE	
MEGAS	2
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	7
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 69
▲ Los fondos es lo único destacable.
▼ La confusión gráfica se adueña del juego.



MUSICA 66
▼ Muy poca calidad en la práctica totalidad de las melodías del juego. Un fallo bastante habitual.

SONIDO FX 68
▼ No nos cansamos de afirmar que, salvo en raras excepciones, la Game Boy no sirve para esto.

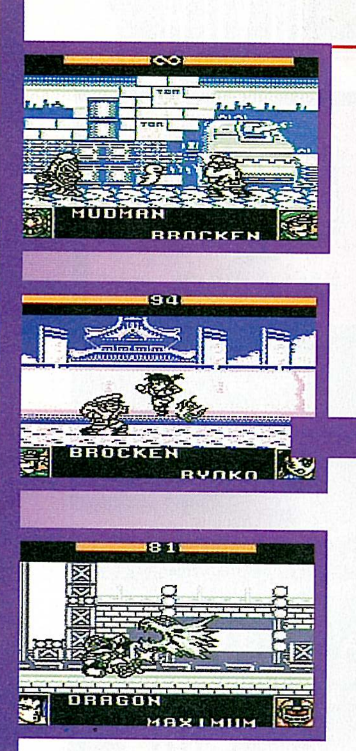


JUGABILIDAD 76
▲ Por lo menos disfrutaremos acabando con los pobres desgraciados que se crucen en nuestro camino.



GLOBAL 70
JUDGE DREDD es un extraño juego en el que encontraremos los alicientes justos para poder disfrutar de él. No habrá ningún tipo de excesos en ningún momento, aunque la acción no decaerá en absoluto a lo largo de la aventura. Es un juego sencillo que, por lo menos, entretiene.

UNA LEYENDA EN TUS MANOS



WORLD HEROES 2 JET

Programado en origen por **ADK** para la consola *Neo Geo* en 1994, **WORLD HEROES 2 JET** era una nueva secuela del primer WORLD HEROES y su continuación, al que como principales novedades se añadieron dos nuevos luchadores, Jack y Ryofu, además de respetar todos y cada uno de los personajes de anteriores entregas. Manteniendo todos estos elementos, **Takara** ha trasladado (del mismo modo que hizo con SAMURAI SHODOWN y FATAL FURY 2) toda la adicción y jugabilidad del mastodóntico cartucho de *Neo Geo* a la pequeña pantalla de la *Game Boy*. Para ello, y conscientes de que las características de la máquina no les permitía una reconstrucción exacta del original, han preferido parodiar el juego de **ADK** mediante el diseño *Super Deformer* de los personajes. Este es el único cambio que experimenta esta curiosa conversión, ya que el resto de llaves y golpes especiales, así como todos los luchadores, han permanecido inalterables, confeccionando uno de los mejores arcades de lucha creados para la portátil de **Nintendo**. A pesar de contar con sólo dos botones, **Takara** ha hecho posible que el jugador pueda ejecutar con pasmosa facilidad todo un arsenal de

El éxito de la versión Super Deformer de Samurai Shodown ha llevado a Takara a repetir la fórmula en Game Boy con otro clásico del catálogo de Neo Geo: World Heroes 2 Jet.

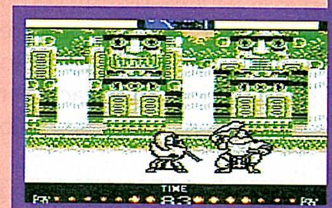
VERSIÓN NEO GEO



FUE LA MEJOR ENTREGA DE CUANTAS HAN APARECIDO PARA NEO GEO. SUS ESPECTACULARES GRAFICOS SOLO FUERON SUPERADOS POR SU GRAN JUGABILIDAD.

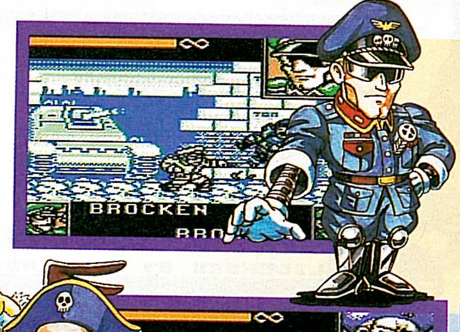
SAMURAI SHODOWN





ANTES DE WORLD HEROES 2 JET, TAKARA YA HABIA REALIZADO OTRAS ADAPTACIONES PARA GAME BOY DE ÉXITOS DE NEO GEO, COMO FATAL FURY 2 O SOBRE TODO SAMURAI SHODOWN, TODO UN JUEGAZO.





BROC KEN

ERIK







C. KIDD

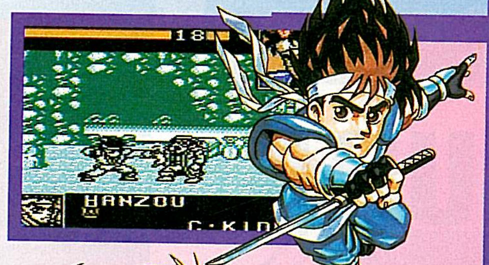


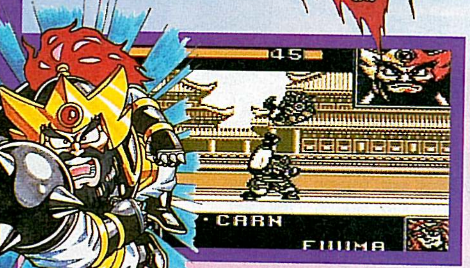
FUUMA



HANZOU

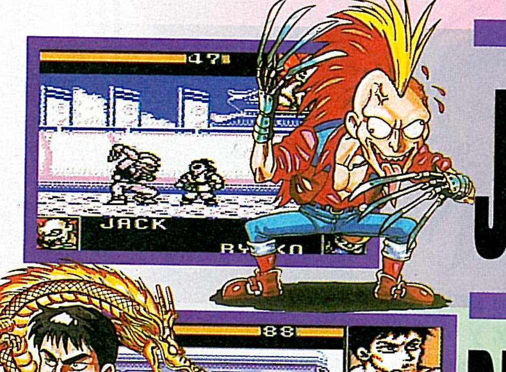








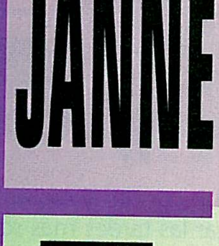
J. CARN

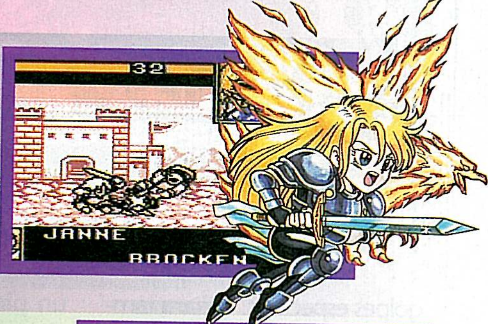


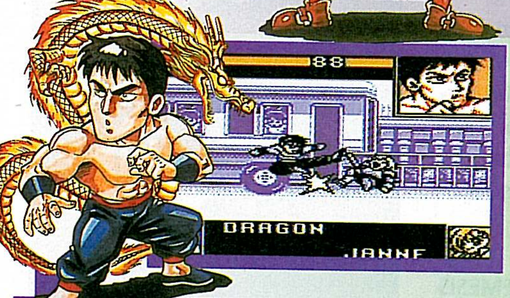


JACK

JANNE









DRAGON

MAXIMUN



TRAINING

ENEMY SELECT
1P JACK COM DRAGON



IDEAL PARA ENTRENARSE EN LAS NUMEROSAS LLAVES ESPECIALES DE CADA LUCHADOR, ESTE MODO NOS PROPONE UN ENFRENTAMIENTO DIRECTO CONTRA EL RIVAL DE NUESTRA ELECCION.

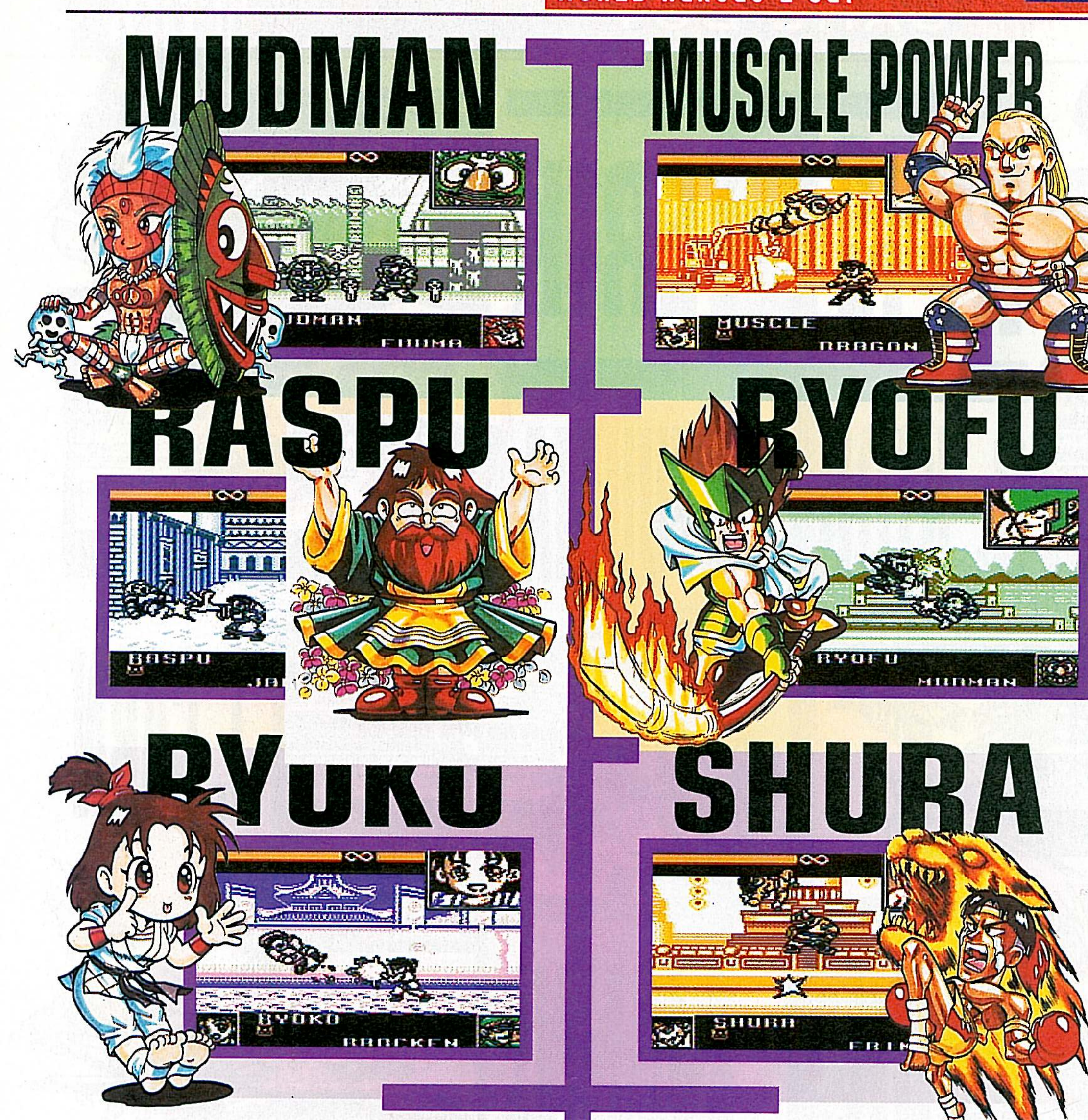
TRUCO ZEUS





TAKARA HA INCLUIDO LA POSIBILIDAD DE CONTROLAR AL JEFE FINAL, EL TEMIBLE ZEUS. PARA ELLO, PRESIONAD EN EL MOMENTO EN QUE APAREZCA EL LOGO DE TAKARA: →, ←, A, B, ↓, A, B Y ↑.



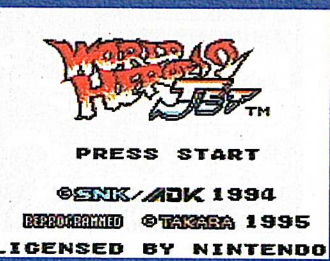


golpes especiales. **Takara** también ha dotado al juego de una calidad gráfica notable, sobre todo al usar el ***Super Game Boy***, con lo que el juego gana enormemente, no sólo en el aspecto gráfico, sino que abre la llave del modo de dos jugadores. Este proporciona un pique continuo capaz de amenizar las tardes más sombrías, sin necesidad de tener dos ***Game Boy*** y dos cartuchos, y permitiendo seleccionar a todos los personajes del juego. Sea cual sea el modo elegido, lo cierto es que vais a disfrutar de uno de los juegos de lucha más divertidos jamás producidos para ***Game Boy***, y con el que **Takara** vuelve a reafirmarse como la más experta compañía a la hora de adaptar juegos de ***Neo Geo*** a otros sistemas menos potentes.

NEMESIS



ES EL EJE CENTRAL DE TODO EL JUEGO, Y SE DESARROLLA ALREDEDOR DEL GLOBO TERRESTRE. REUNE A LOS MEJORES LUCHADORES DEL PLANETA, Y SITUA LOS COMBATES EN LUGARES COMO LA PUERTA DE BRANDENBURGO, O LA ALHAMBRA DE GRANADA.



TAKARA
TAKARA
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 16
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El diseño de los personajes.

▼ Echamos de menos un mayor detalle en los escenarios.



MUSICA

▲ Además de una realización técnica impecable, mantiene el aire desenfadado que transpira el juego.



SONIDO FX

▼ Los efectos de sonidos no pasan de ser los típicos de tantos y tantos juegos de la pequeña portátil.

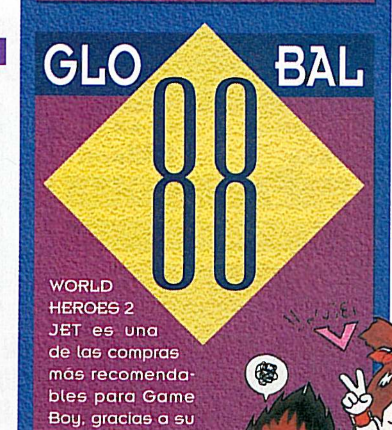


JUGABILIDAD

▲ La posibilidad de ejecutar hasta ocho golpes especiales con los dos únicos botones de la Game Boy.

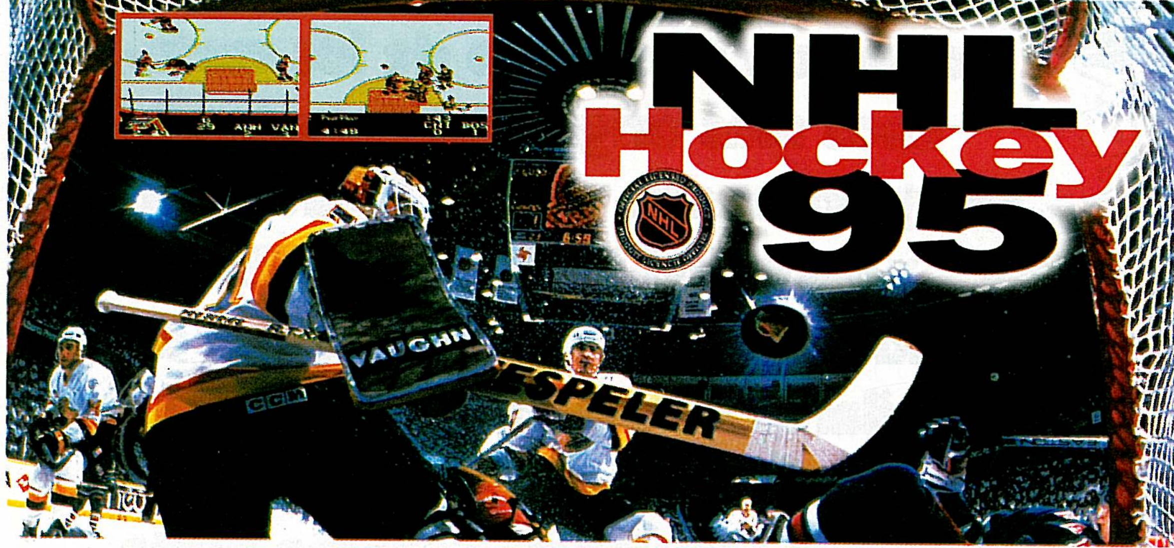


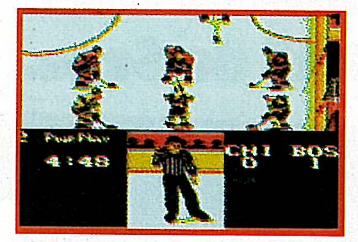
GLOBAL



WORLD HEROES 2 JET es una de las compras más recomendables para Game Boy, gracias a su gran jugabilidad y al genial modo de dos jugadores.



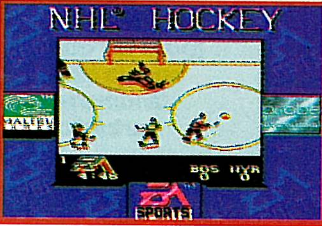




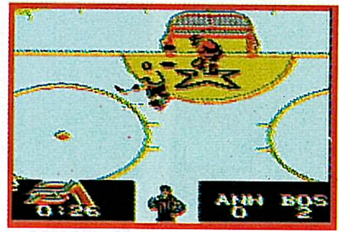
NH ARBITRO



NH COMENTARISTA



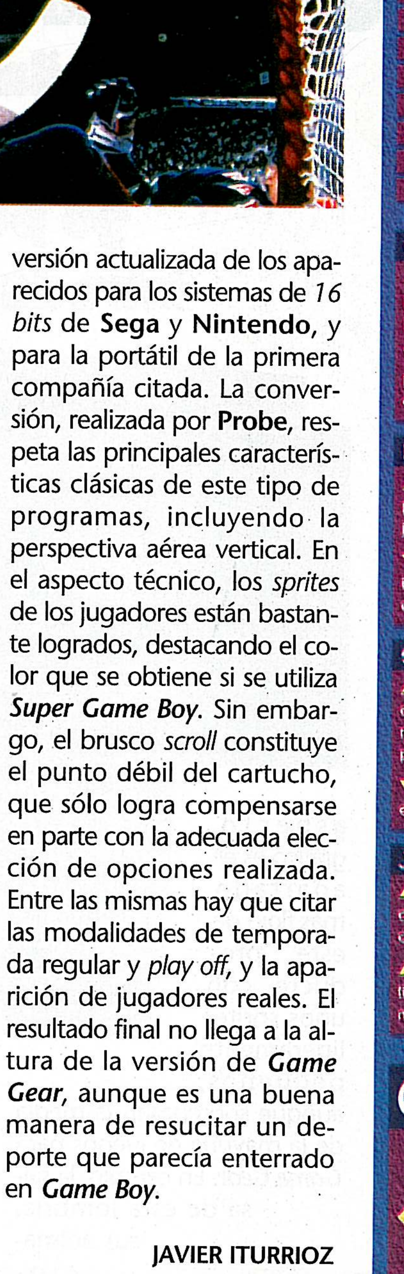
NH SUPER GAME BOY



NH PENALTIES

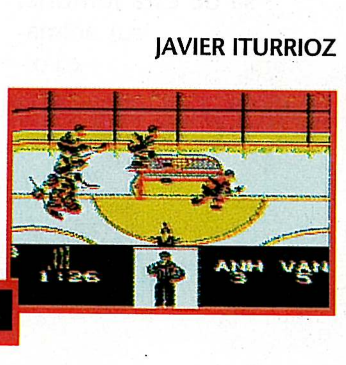
FRIO en tus manos

La fiebre del hockey sobre hielo para portátiles parece haber llegado en estos últimos meses. Hace muy poco aparecieron, de forma casi simultánea, los dos primeros juegos de este género para *Game Gear* (NHL HOCKEY y CHAMPIONSHIP HOCKEY). Ahora llega el turno de los usuarios de *Game Boy*, que hasta el momento sólo habían podido disfrutar con BLADES OF STEEL, un título que vió la luz hace un par de años. Este cartucho es una nueva



versión actualizada de los aparecidos para los sistemas de *16 bits* de **Sega** y **Nintendo**, y para la portátil de la primera compañía citada. La conversión, realizada por **Probe**, respeta las principales características clásicas de este tipo de programas, incluyendo la perspectiva aérea vertical. En el aspecto técnico, los *sprites* de los jugadores están bastante logrados, destacando el color que se obtiene si se utiliza ***Super Game Boy***. Sin embargo, el brusco *scroll* constituye el punto débil del cartucho, que sólo logra compensarse en parte con la adecuada elección de opciones realizada. Entre las mismas hay que citar las modalidades de temporada regular y *play off*, y la aparición de jugadores reales. El resultado final no llega a la altura de la versión de ***Game Gear***, aunque es una buena manera de resucitar un deporte que parecía enterrado en ***Game Boy***.

JAVIER ITURRIOZ





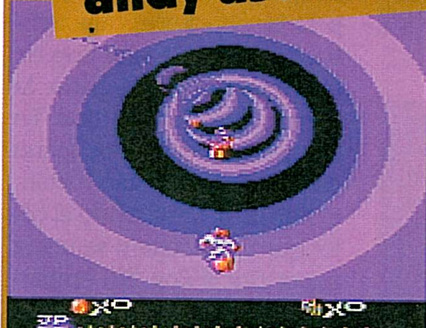


Aclamado como uno de los cartuchos más originales del pasado año y poseedor de una jugabilidad y variedad inigualable, EARTHWORM JIM merecía una version de similares características para *Game Gear*. La lombriz del videojuego por excelencia escarba hasta introducirse en la portátil de Sega.

UNA LOMBRIZ MICROSCOPICA

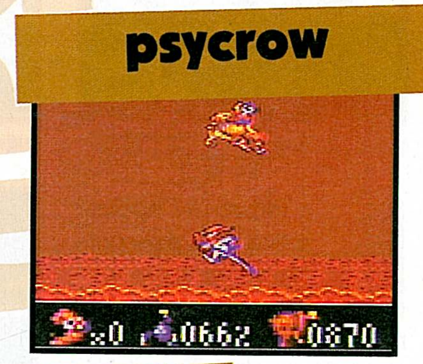
Un terror sin límites se apoderó de nuestro cuerpo cuando tuvimos noticia de la conversión a *8 bits* del juego estrella de **Dave Perry**. Esta sensación se produjo al enterarnos que dicha versión se había encargado al grupo de programación **Eurocom**, responsables entre otros títulos de POWER DRIVE y el genial DROP ZONE de reciente aparición, en vez de ser realizada por la propia Shiny. Nada más conectar la consola nos dimos cuenta de que nuestra desconfianza era totalmente injusta. La conversión realizada por este equipo roza la perfección, gozando de casi todos los detalles que encumbraron al original al olimpo del videojuego. A pesar de ésto, el aspecto gráfico es el apartado más flojo de este producto, con unos sprites ligeramente pequeños, aunque sobrepasan la media de la mayoría de juegos para *Game Gear*. En cambio, la salsa de esta lombriz, sus animaciones, permanecen intactas. En cuanto a la jugabilidad, **Eurocom** ha eliminado unas cosas y añadido otras. El numero de enemigos se ha reducido considerablemente, aunque se ha aumentado notablemente la agresividad de éstos. En cuanto al control, se nota bastante la ausencia del tercer botón al utilizar el famoso látigo, ya que se activa con el mismo que los disparos. Por otro lado, ya no es necesario pulsar las diagona-

andy asteroids

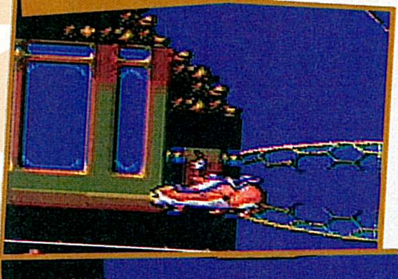


Esta fase de bonus es una de las más divertidas de todas las que cuenta este fenomenal cartucho.

psycrow



down the tubes











les al tiempo que el botón para agarrarse con el látigo, sólo necesitaremos saltar y lanzar dicho látigo. El apartado sonoro es lo más brillante del cartucho, ya que las fenomenales melodías que aparecían en las versiones de *16 bits* están representadas con una impresionante exactitud, lo-

new junk city









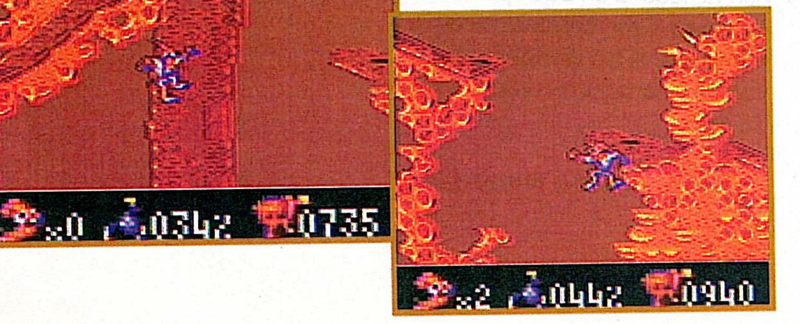


Todas las cualidades de la version de 16 bits se han conservado en Game Gear. La portátil de Sega se está mostrando como una de las consolas que más está exprimiendo su potencial jugable gracias a juegos de este calibre. Un gran ejemplo para otras consolas.

what the heck







grándose probablemente el mejor cartucho a nivel sonoro creado hasta la fecha. Mucho van a tener que hacer las futuras producciones para *Game Gear* para superar la calidad global de este título.

THE PUNISHER



VIRGIN
SHINY-EUROCOM
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ VARIABLES
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 89

▲ El colorido, la animacion de los sprites y los escenarios siguen fielmente las pautas de Mega Drive.

MUSICA — 96

▲ Las mejores y más pegadizas músicas que jamás hemos oído en la portátil de Sega. Fantásticas.

SONIDO FX — 96

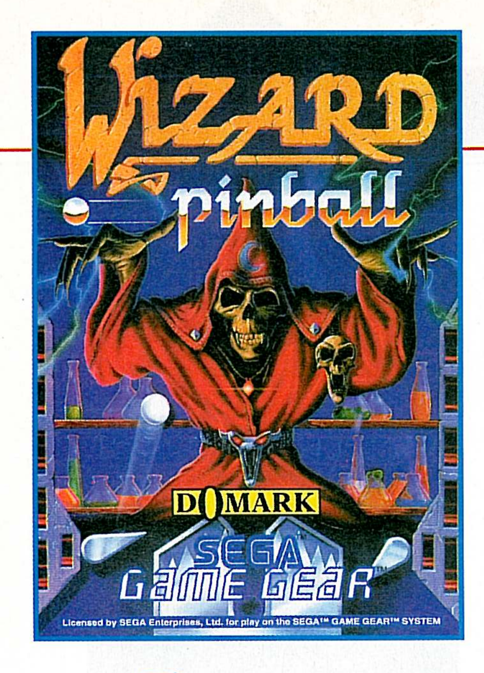
▲ Exquisita variedad de sonidos, pocas veces disfrutada en 8 bits. No os perdáis el de los disparos.

JUGABILIDAD — 88

▲ La totalidad de las fases de las otras versiones y la dificultad ajustada aseguran el entretenimiento.

GLOBAL — 93

Una vez más esta simpática lombriz vuelve a causar sensacion gracias al buen hacer de Eurocom. Esta espléndida versión no desmerece en absoluto a la original y logra confirmar a Game Gear como una de las consolas que mejores juegos nos ha dado a lo largo de este año.



GRAVEDAD CERO

DESPUÉS DEL RANCIO SABOR DE BOCA QUE NOS DEJO SONIC SPINBALL, DOMARK INTENTA ABRIRSE PASO EN EL MUNDO DE LOS PINBALLS COMPUTERIZADOS CON UNA VERSION LIBRE DEL FAMOSO DRAGON´S FURY. ¡ PREPARAOS PARA DARLE A LOS FLIPPERS !



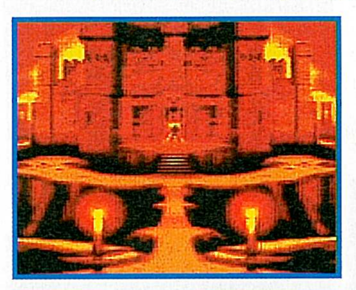
El de los pinball es un género bastante virgen en el mundo de las consolas. Sólo **KIRBY´S PINBALL LAND, PSYCHO PINBALL** o **DRAGON´S FURY** han logrado salvarse de la quema. Retomando precisamente el desarrollo de este último, los muchachos de **Teque** han creado **WIZARD PINBALL**. El primer detalle que nos sorprenderá gratamente al iniciar la partida es el asombroso *scroll* de pantalla, con una suavidad y rapidez digna del mítico **PINBALL FANTASIES**. Incluso en el modo *multiball*, en el que la presencia de tres bolas simultáneas no ralentiza lo más mínimo la velocidad del juego. El colorido es otro punto destacable, utilizando al pleno la paleta gráfica de *Game Gear* en los cinco tableros. Pero no todo iba a ser bueno en este cartucho, ya que los programadores han fallado en lo más básico en un juego de estas características. Los cálculos de peso y trayectoria de la bola son pésimos, con unos movimientos más cercanos al de una pelota de ping pong que al de una bola metálica. A pesar de eso, **WIZARD PINBALL** es la mejor oportunidad de jugar a un buen pinball en *Game Gear*, bastante recomendable si no disponéis en vuestra casa de una consola de *16 bits*.

THE PUNISHER























DOMARK
TEQUE
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 5 BOLAS
FASES ◆ 5 TABLEROS
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El colorido de los tableros es brillante.

▼ Los gráficos son demasiado pequeños.



MUSICA

▲ Alguna melodía medianamente decente.

▼ La ausencia de músicas durante el juego.



SONIDO FX

▲ Efectos bastante adecuados al juego.

▼ Nada que no hayamos oído antes.



JUGABILIDAD

▲ Tan divertido como cualquier pinball.

▼ El extraño peso de la bola dificulta el control.



GLOBAL 79

Más de un año ha costado programar este juego y la verdad es que nos esperábamos algo más. Teque ha creado un pinball correcto, variado y colorista. Pero ha fallado en lo básico, en dotar a la bola de un peso y una trayectoria lógica. A pesar de esto no hay nada mejor en Game Gear.

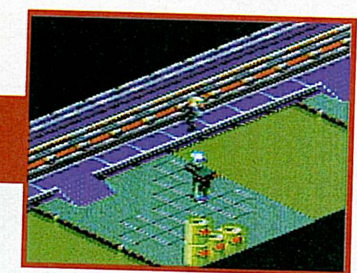
ARENA

GAME GEAR









PERDIDO EN EL INFIERNO

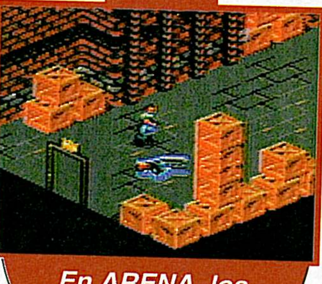
No sabéis que oculta cada puerta. Al traspasar el umbral no podréis quedaros de brazos cruzados. ARENA es un juego de acción con unos gráficos y un apartado sonoro magníficos. Una sorpresa para *Game Gear*.

Eden Entertainment, una compañía hasta el momento desconocida, salta al ruedo con un juego sensacional para la portátil de **Sega**. Volviendo a retomar la perspectiva isómetrica que tan buen sabor de boca dejó en la época del ***Spectrum*** con juegos como KNIGHT LORE, nos encontramos ante una importante misión. Como miembro de la brigada especial del servicio de inteligencia se os ha encomendado terminar con la base secreta de Normor. Para conseguirlo tendréis que recorrer un sinfín de niveles con un mapeado gigantesco. Deberéis recorrer sitios tan dispares como la red de alcantarillado, una planta química o laberínticas cavernas. El objetivo de cada nivel será encontrar la puerta que os permita acceder a una nueva fase. El protagonista cuenta con diferentes tipos de armas, tan sólo las más potentes serán de alguna utilidad, ya que los enemigos necesitan varios disparos para morir. Gráficamente es una maravilla y el apartado sonoro está muy conseguido. **ARENA** es un título ideal para los usuarios de ***Game Gear***.

R. DREAMER

FASE 1





En ARENA los enemigos son duros de roer.

FASE 2



FASE 3



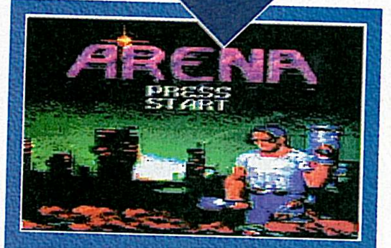


FASE 4









SEGA
EDEN
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Gran variedad de escenarios a lo largo del juego.

▲ Excelentes animaciones para los personajes.



MUSICA

▲ El apartado musical es técnicamente impecable.

▼ Las melodías son repetitivas.



SONIDO FX

▲ Efectos de sonido para todos los gustos.

▲ Los programadores no se han olvidado de nada.



JUGABILIDAD

▲ Perfecto control de los movimientos del protagonista.

▲ Muchas fases y enemigos variados.

90

GLOBAL

90

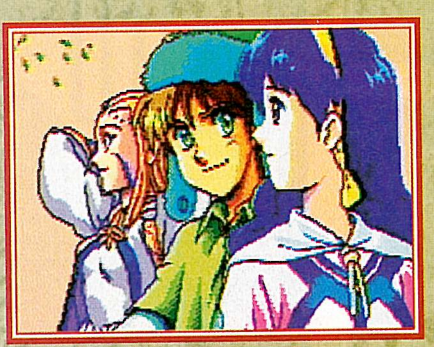
Una compañía desconocida nos sorprende con un juegazo para Game Gear. Variedad de escenarios, multitud de enemigos y unos mapeados gigantescos son algunas de los jugosos detalles de calidad de ARENA. Puede ser un precedente que abra camino a este tipo de juegos isométricos.

La guarida del dragón

Llegará un día en que el poder de las tinieblas baje la guardia. Ese día cinco caballeros elegidos por la gracia de nuestro buen Dios Tharlus, y con toda la fuerza que les otorga la Luz, matarán al terrible diablo Syd y lo mandarán de vuelta a su dimensión. Ese día la paz y la armonía volverán a Lunar, la Estrella Plateada.



os juegos de rol para consola que no han cruzado nuestras fronteras son muchos y muy interesantes. Por ello hemos decidido presentaros a través de esta sección los juegos más representativos del panorama internacional. Este mes comenzamos con una de las producciones emblemáticas de *Mega CD*. Hablamos de **LUNAR :THE SILVER STAR**, un compacto producido por **Game Arts** y programado por **Alex Studio** que cosechó un grandioso éxito en Japón y Estados Unidos. La clave de este insospechado éxito fue, sin duda, su sistema de juego, bastante similar a PHANTASY STAR pero con suculentas variaciones. Estas diferencias estribaban en que los personajes es-



Lunar

taban dotados de inteligencia artificial. Esto hacía que los personajes, lejos de utilizar un sistema de combate automático y aleatorio, tomaban sus propias decisiones, ayudándote si es necesario. Lo primero que encontramos al poner en marcha el compacto es una *intro* bastante modesta pero efectiva, que nos cuenta a las mil maravillas el argumento del juego. Después de una corta espera de carga, y tras pulsar «start» en el mando, nos metemos de lleno en la aventura. En ella vemos a nuestro héroe observando una placa en una columna. De pronto algo parecido a una ardilla alada aparece, contándonos que en algun lugar alguien necesita nuestra ayuda. Nosotros, obedeciendo a este extraño animal, nos dirigimos al pueblo. Momentos más tarde de hablar con todos los habitantes de este bello paraje nos dirigimos hacia las cataratas, donde encontramos a una bella joven que cantara con nosotros una bella canción. Después de esta escena deberemos localizar a un extraño personaje que habita en un bosque. En él está la clave para poder entrar en una misteriosa cueva. **Game Arts** decidió programar la segunda parte de este impresionante *RPG*, mejorando los apartados gráficos y de control. Pero, de momento, conformaos con esta primera parte de la saga.

THE PUNISHER





El sistema de combate es uno de los puntos fuertes de este RPG, gracias a su inteligencia artificial.



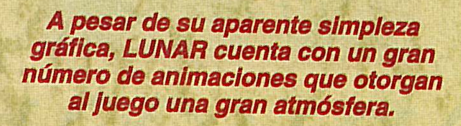




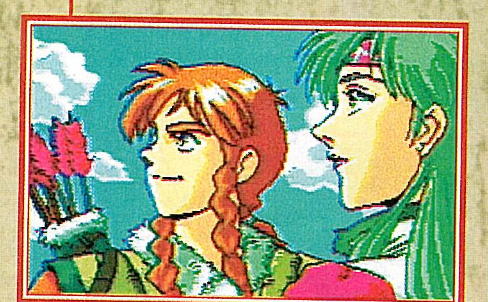


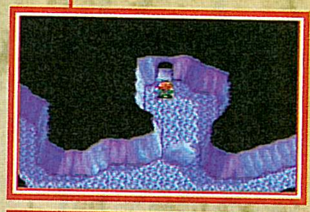






A pesar de su aparente simpleza gráfica, LUNAR cuenta con un gran número de animaciones que otorgan al juego una gran atmósfera.



















MANGA ZONE

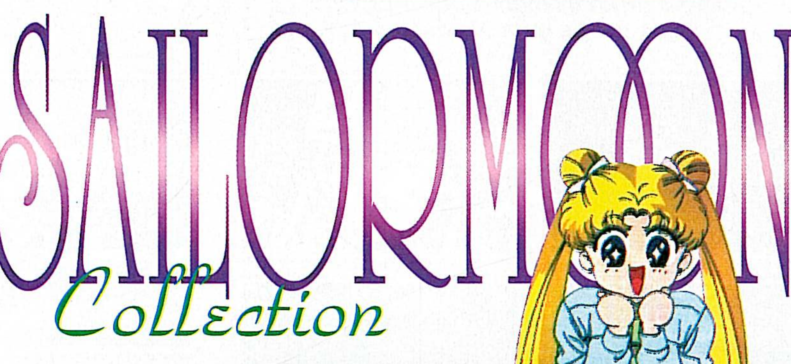


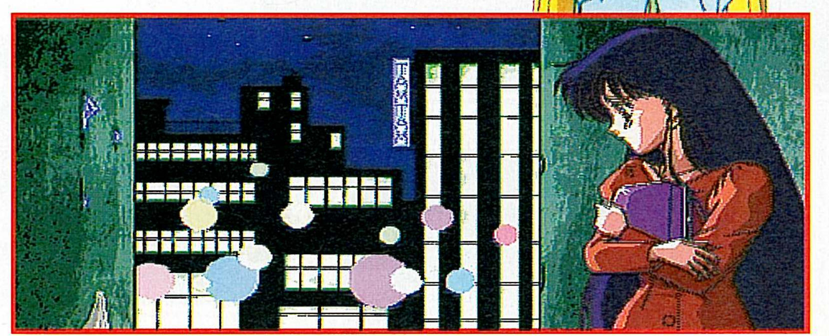
El MANGA ZONE de este mes está dominado por un único sistema: PC Engine Duo. La máquina de Nec es la afortunada rampa de lanzamiento de las dos adaptaciones de manga de este mes. La primera de ellas es una nueva entrega de la popular saga SAILOR MOON de la mano de Banpresto. La otra es una peculiar aventura gráfica creada por Hudson Soft basada en la obra maestra de Buichi Terasawa: SPACE COBRA.

• NEMESIS •

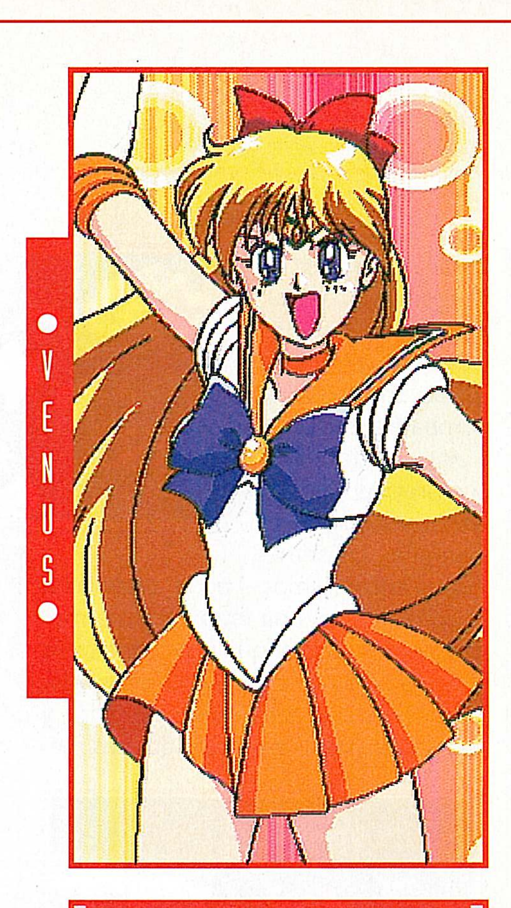
Desde que viera la luz por primera vez en el año 91 en las páginas del semanario NAKAYOSHI, **Bishojo Senshi Sailor Moon** ha sido una de las series de manga y animación que mas conversiones a videojuego ha sufrido. La creación de **Naoko Takeuchi** ha sido versionada para los más diversos sistemas, como ***Mega Drive*, *Super Nintendo*, *Game Gear*, *Game Boy*** e incluso ***3DO***. Entre las últimas adaptaciones quizá una de las más espectaculares ha sido la última creada para ***PC Engine Duo***: **SAILOR MOON COLLECTION**. Como su título indica, se trata de una colección de pequeños subjuegos, todos ellos protagonizados por personajes de la serie de televisión. Así, acompañaremos a Usagi (Bunny) Tsukino y sus amigas en una serie de juegos que van desde el conocido «Piedra, Papel, Tijera», hasta otros bastante







• VENUS •

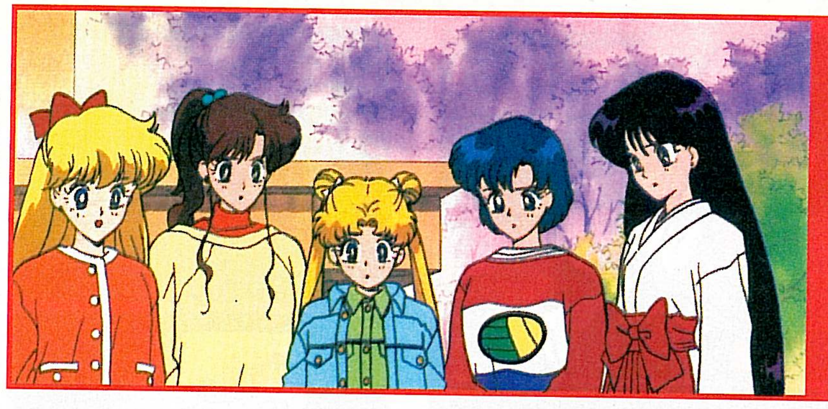


El Manga

• Glénat Francia •

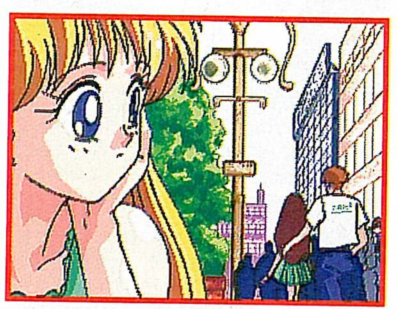
Publicado en su país de origen por **Kodansha**, el manga de **Sailor Moon** acaba de llegar al mercado francés gracias al buen hacer de la editorial francesa **Glénat**, responsable además de la edición de otros grandes títulos del manga como **Dragon Ball**, **Ranma 1/2** o **Alita**. En cuanto al mercado español, los últimos rumores indican que **Planeta** será la encargada de editar **Sailor Moon**.

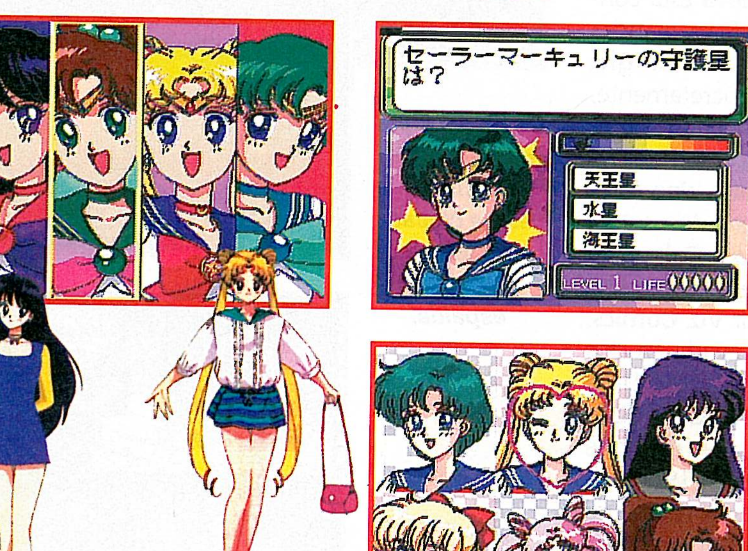


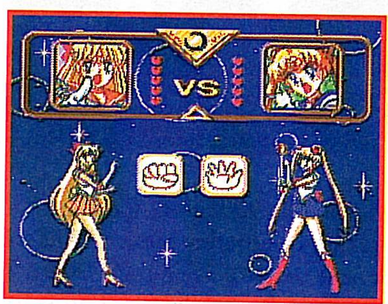


SAILOR MOON COLLECTION reune de nuevo a las cinco protagonistas de la serie de televisión, encabezadas por Bunny.

más inaccesibles para el público occidental, no tanto por su complicado desarrollo, sino por la infranqueable barrera que suponen los textos en japonés. Al margen de esto, y con un poco de práctica (o con bastante, dependiendo de la sagacidad del usuario), es posible participar y disfrutar con cada uno de ellos. Al margen del habitual problema del idioma, **SAILOR MOON COLLECTION** es un título imprescindible para los amantes de la serie que tengan la fortuna de poseer una *PC Engine Duo*. La calidad gráfica y sonora del juego es impresionante, lo cual no nos sorprende si tenemos en cuenta que el juego es obra de **Banpresto,** verdaderos expertos a la hora trasladar el universo **Sailor Moon** al mundo de los videojuegos. Estos, lejos de conformarse con una *intro* espectacular y poco más, han dotado al juego de un gran numero de secuencias de animación, creadas especialmente para el juego, además de una banda sonora muy acorde con la serie de televisión. Estos elementos Hacen de **SAILOR MOON COLLECTION** otra pequeña joya a conseguir por los afortunados propietarios de esta gran máquina.





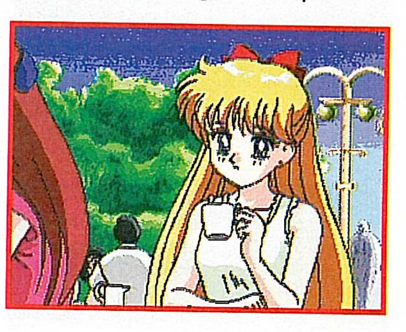








Como podéis observar, la calidad gráfica de este juego es increíble.





Space Cobra

• PC Engine Duo •

Aunque en España no llega a la popularidad de otros creadores como **Akira Toriyama** o **Rumiko Takahashi**, **Buichi Terasawa** está considerado como uno de los grandes maestros del manga. **Midnight Eye Gokü** y, más concretamente, **Space Cobra** han hecho de este autor uno de los más conocidos no sólo en su Japón natal, sino también en el difícil mercado norteamericano donde **Space Cobra** (rebautizado simplemente como **Cobra**) fue editado por **Viz Comics**. Esta obra ha sido llevada en dos ocasiones a la ***PC Engine Duo***, siempre a cargo de **Hudson Soft**. La segunda de ellas, que es la que nos ocupa, vio la luz en 1991 y es una aventura gráfica al más puro estilo SNATCHER, en el que el jugador asume el papel de Cobra, un temible pirata espacial en su interminable peregrinaje por el cosmos. Aunque el idioma, una vez más, es el verdadero *handicap* para hacerse con el juego, su desarrollo más o menos lineal y su facilidad de manejo le hacen bastante más asequible para el jugador occidental que la versión japonesa del ya mencionado SNATCHER. A pesar de contar con tecnología ***CD-Rom 2*** (que permitía volcar sólo *64K* en la *RAM*) en lugar de la superior ***Super CD-ROM 2*** (que permite *256K* o *2 Megabits*) usada en la actualidad, el aspecto gráfico de **SPACE ADVENTURE COBRA** es realmente asombroso, con innumerables secuencias animadas y algunas rutinas impensables para aquella época. **Hudson Soft** utilizó todo este despliegue

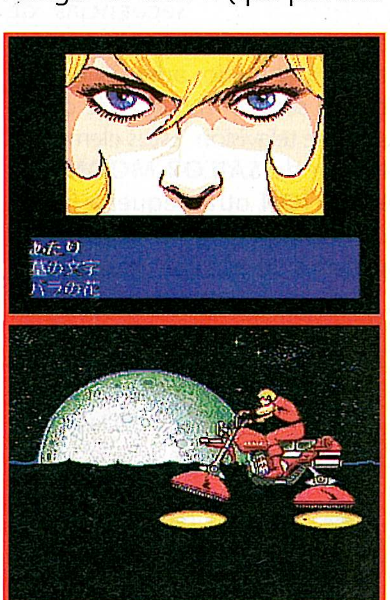


Como veis, y a diferencia de De Lucar, estas chicas no tienen pelos en la espalda.

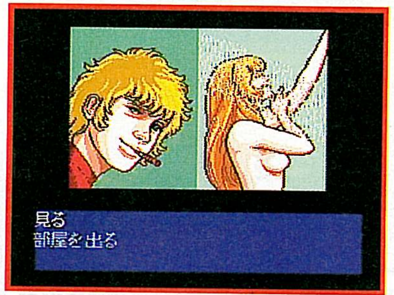








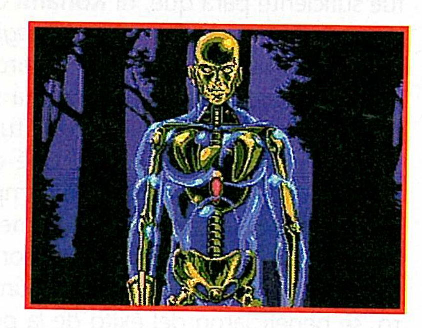










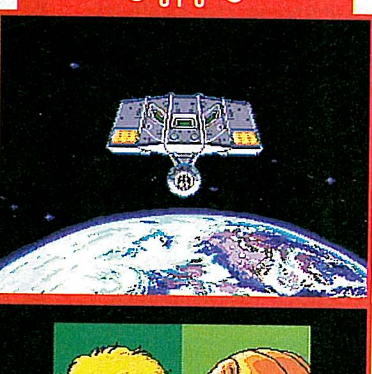


Tomás, nuestro Director de Arte, no pierde la oportunidad de espiar a la mujer de la limpieza.



La caratula de SPACE ADVENTURE COBRA II está ilustrada con un gran dibujo de Buichi Terasawa

• UFO •







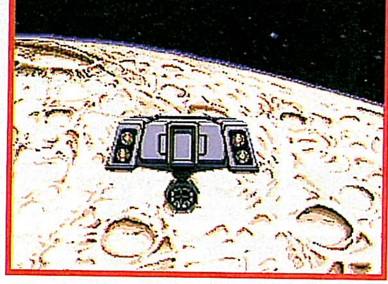


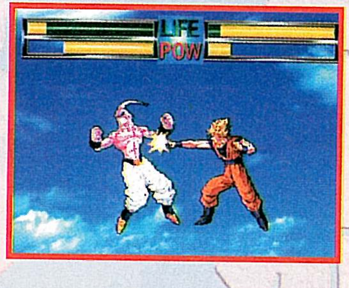
gráfico para introducir al jugador en un ambiente futurista, en la que tiene plena libertad de acción, pudiendo entablar conversación con numerosos personajes diferentes (con sus correspondientes diálogos digitalizados en japonés), así como utilizar diversos vehículos espaciales e incluso tocar el piano con verdadera maestría. Esta variedad de acciones, junto a la ya mencionada calidad gráfica, hacen de este título una de las mejores aventuras diseñadas para ***PC Engine Duo***. Como curiosidad, sólo me queda mencionar que este juego, al igual que pasara con el soberbio LORDS OF THUNDER, ha sido adaptado recientemente a ***Sega CD*** por la propia **Hudson Soft**, bajo el nombre de THE SPACE ADVENTURE.

Ultima hora

• PlayStation •

Al cierre de la presente edición de **SUPER JUEGOS** nos han llegado las primeras imágenes de la que será la bomba del año: **DRAGON BALL Z** para *PlayStation*. Producido por **Bandai**, esta entrega promete ser la más espectacular jamás programada, superando con mucho incluso a las tres recreativas basadas en las aventuras de Son Goku. No es para menos: 22 luchadores diferentes (desde Son Goku hasta los dos Bu), animaciones tres veces más fluidas que las vistas en las entregas para ***SNES***, escenarios creados mediante poligonos, *texture mapping* y, entre combate y combate, cinemas extraídos directamente de la serie de televisión. Toda una bomba de la que intentaremos ofrecer una extensa *preview* el próximo mes.





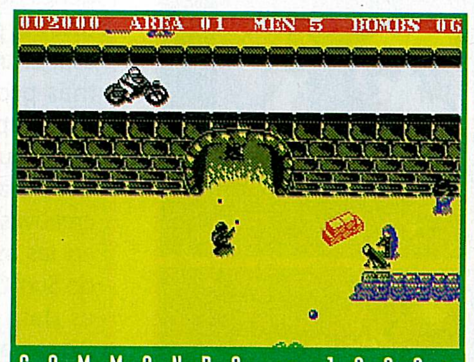


JUEGOS DE GUERRA CASI INOFENSIVOS

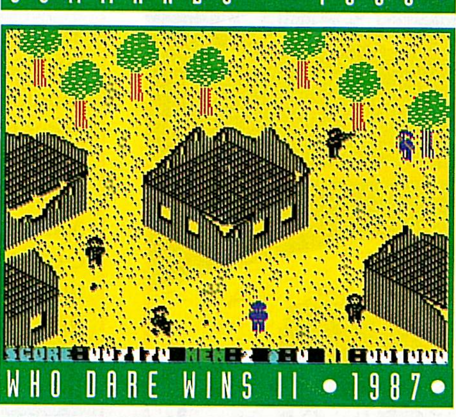
El creciente éxito del Spectrum en los años ochenta, así como del resto de formatos, obligó a las compañías productoras de software a buscar nuevos métodos de promocionar sus productos. Finalmente dieron con la genial idea de crear conversiones de las Coin-Op que más éxito obtenían en esos momentos.

No cabe duda que, desde entonces, la historia se repite continuamente. De todos es conocida la especial predilección que las compañías sienten hacia la conversión de recreativas, lo que en cierto modo resulta lógico si tenemos en cuenta que en este tipo de producciones la compañía pisa sobre seguro al conocer, de antemano, la buena disposición de los usuarios hacia dicho título. Con COMMANDO, que fue de los primeros en aprovecharse de esta circunstancia, se desató otra de las fiebres del siglo que vivimos: los plagios. Uno de los cuatro juegos que comentamos en este número, WHO DARES WINS 2, nació amparado en el éxito de COMMANDO, en lo que en un principio era un juego bastante sencillo y pobre gráficamente y que, posteriormente, se convertiría en el juego preferido de todos, por encima incluso de clásicos como el de **Capcom** y GREEN BERET. Este último sorprendió a propios y extraños por su magnífica calidad, lo que no fue suficiente para que, ni **Konami** como creadora de la *Coin-Op*, ni *Imagine* como creadora de la versión de ordenador, se decidiesen a realizar una segunda parte de este magnífico título. Alguien preguntará entonces qué era VINDICATOR. Muy sencillo: una simple treta publicitaria para conseguir mejores cifras de ventas. Otros títulos como RAMBO, que no se trata en este número, se beneficiaron del éxito de la película del mismo nombre, aunque de esas artes ya estábamos acostumbrados.

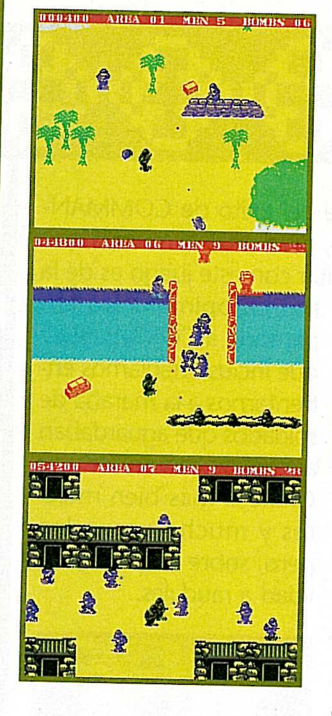
J.C. MAYERICK

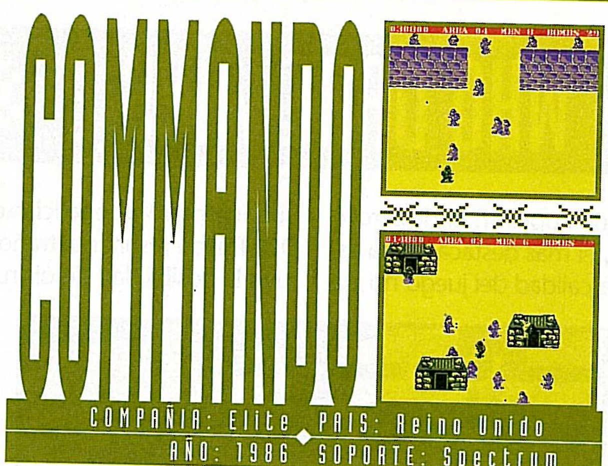

COMMANDO • 1986 •

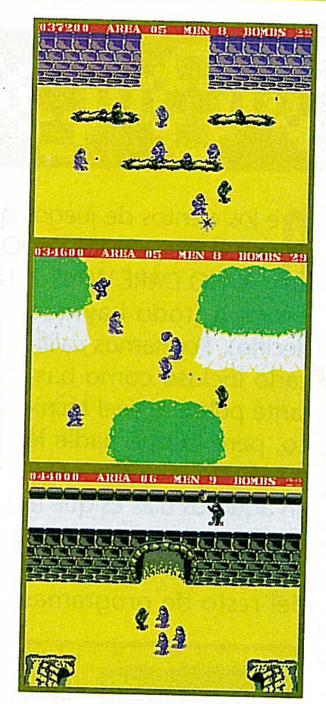

GREEN BERET • 1986 •


WHO DARE WINS II • 1987 •

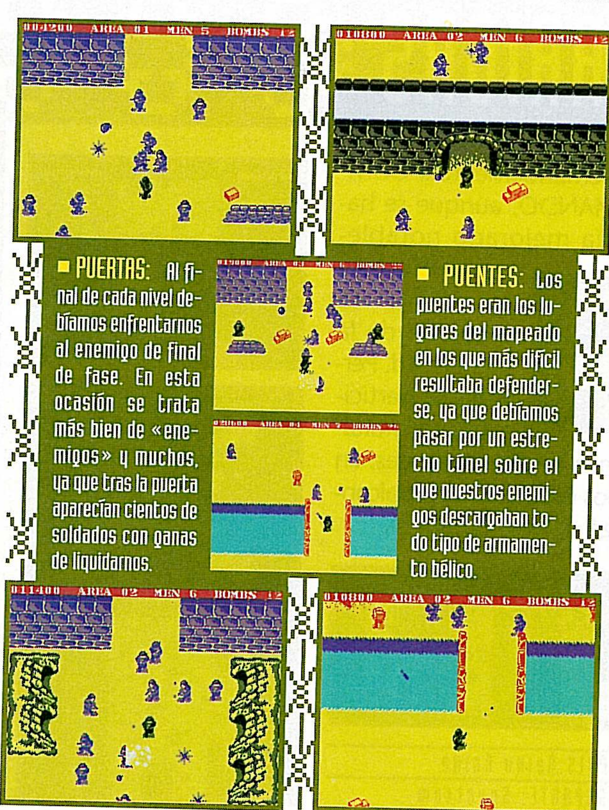

IKARI WARRIORS • 1988 •







Uno de los éxitos más sonados de la historia del *software* fue, sin duda, este COMMANDO. Tal fue el éxito que llegó a alcanzar que, al igual que está ocurriendo en estos momentos con títulos como STREET FIGHTER 2 o MORTAL KOMBAT, se llegó a realizar una película basada en el videojuego cuyo único parecido con este último radicaba en la excesiva cantidad de personas inocentes que perecían en escasos minutos. La clave del éxito la encontrábamos en el sencillo desarrollo que éste proponía: destruir todo aquello que se cruzase en nuestro camino. Podríamos decir, incluso, que tenemos delante de nosotros al padre de los *shoot´em-ups*, ya que las imitaciones que ha sufrido después de casi diez años son tantas que, ahora mismo, resultaría casi imposible recordar únicamente el diez por ciento. Un auténtico fenómeno que hizo rico a más de uno.



■ **PUERTAS:** Al final de cada nivel debíamos enfrentarnos al enemigo de final de fase. En esta ocasión se trata más bien de «enemigos» y muchos, ya que tras la puerta aparecían cientos de soldados con ganas de liquidarnos.

■ **PUENTES:** Los puentes eran los lugares del mapeado en los que más difícil resultaba defenderse, ya que debíamos pasar por un estrecho túnel sobre el que nuestros enemigos descargaban todo tipo de armamento bélico.



VEHICULOS

En cualquier momento podía aparecer un vehículo cargado con letales granadas de mano.

MENU

PRISIONERO

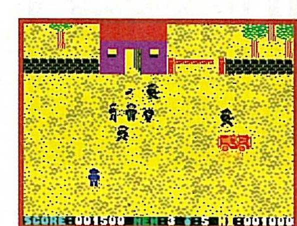
GRANADAS

Las granadas resultaban útiles al enfrentarnos a la maraña de soldados de las puertas.

Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS 

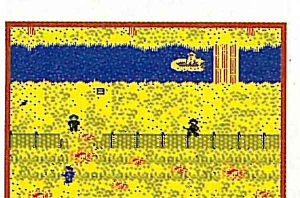
WHO DARE WINS 2

De los cientos de juegos que copiaron el desarrollo del clásico COMMANDO, el más destacado era este WHO DARE WINS 2. La calidad del juego no era excesiva (todo hay que decirlo). Podríamos calificarlo incluso como bastante pobre a nivel técnico, pero lo que nadie le pudo negar a este juego en aquellos días es que la jugabilidad que desprendía superaba de largo a la del resto de programas que intentaron beneficiarse del éxito de COMMANDO. Puede resultar extraño, pero todo el mundo que tuvo la posibilidad de disfrutar con este juego es de la misma opinión. Era tan parecido a COMMANDO que incluso debíamos enfrentarnos a la maraña de soldados que aguardaban al final de cada nivel. Gráficos más bien maletes y mucho parpadeo pero, sobre todo, jugabilidad a raudales.

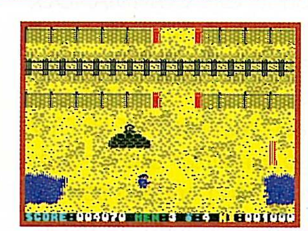




COMPAÑIA: Aligata · PAIS: Reino Unido
AÑO: 1987 · SOPORTE: Spectrum





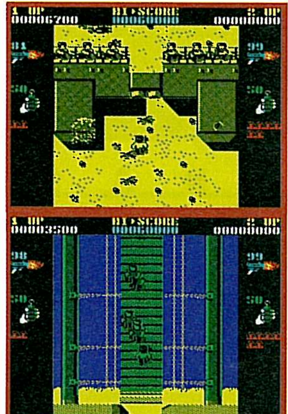




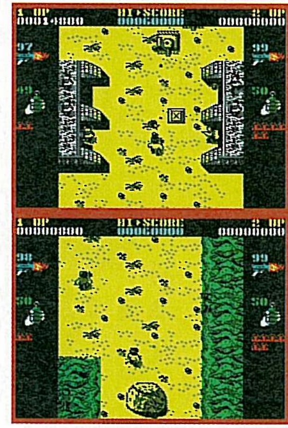
IKARI WARRIORS

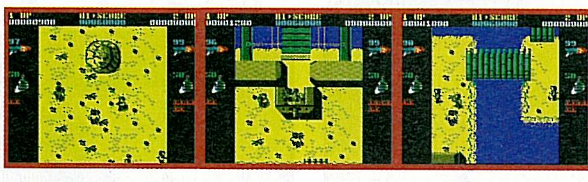
Otro de los éxitos guerrilleros del ayer respondía al nombre de IKARI WARRIORS. No era otra cosa que la pertinente adaptación de una *Coin-Op* programada por **SNK** que consiguió un éxito considerable. Se parecía tremendamente a COMMANDO, aunque se había mejorado notablemente el aspecto gráfico en perjuicio de la jugabilidad. Permitía la participación simultánea de dos jugadores. En los ordenadores no alcanzó el éxito esperado.



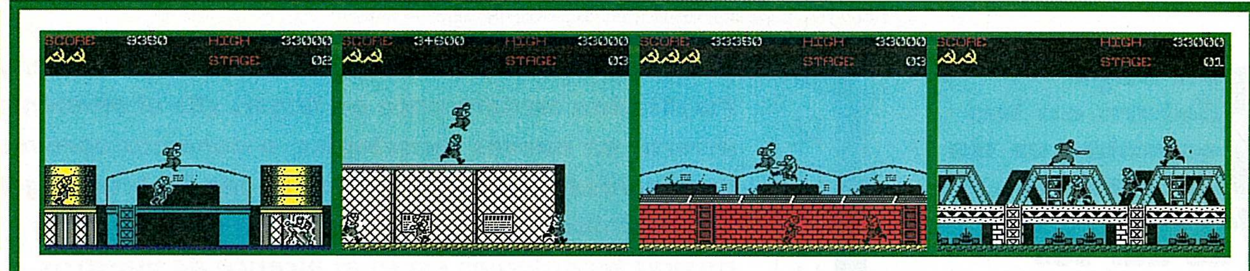






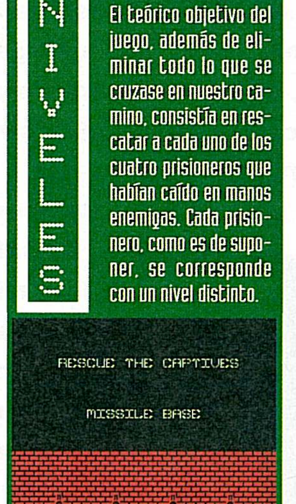


COMPAÑIA: Elite · PAIS: Reino Unido
AÑO: 1988 · SOPORTE: Spectrum



NIVELES

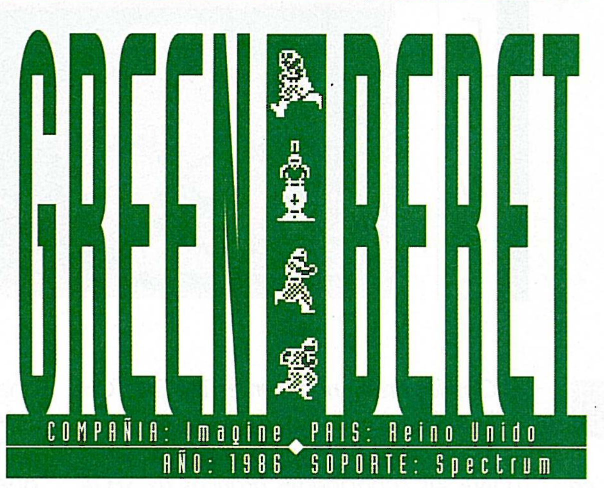
El teórico objetivo del juego, además de eliminar todo lo que se cruzase en nuestro camino, consistía en rescatar a cada uno de los cuatro prisioneros que habían caído en manos enemigas. Cada prisionero, como es de suponer, se corresponde con un nivel distinto.



★ PERROS ★ ★ CAMION ★

ENEMIGOS

Al final de cada nivel debíamos enfrentarnos a un reto especial. En el primero contra todo un regimiento, en el segundo contra unos perros sanguinarios, etc. Todo un alarde de posibilidades para un ordenador tan teóricamente limitado a nivel técnico como el Spectrum.

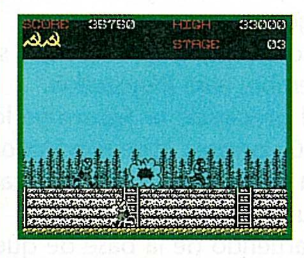


GREEN BERET

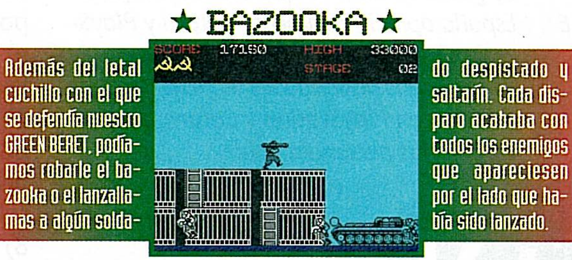
COMPAÑIA: Imagine ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTE: Spectrum

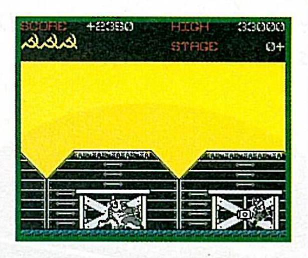
El mejor juego de guerra con el que ha jugado un servidor es, ni más ni menos, este GREEN BERET. Un nombre cuyo significado se podría identificar plenamente con el de jugabilidad. La perfección técnica, a pesar del reducido tamaño de la pantalla, hizo de él un título imprescindible para los fanáticos del ***Spectrum***. La suavidad del *scroll* se veía gratamente cumplimentada con el colorido de los escenarios, que gracias a la excelente imaginación de sus diseñadores, encubría en todo momento el posible baile de atributos que pudiera generarse. El juego contaba con cuatro niveles totalmente distintos y relativamente extensos, lo que aseguraba unos buenos días de diversión. GREEN BERET fue y será uno de los mejores títulos que jamás haya pasado por los ordenadores de *8 bits*.

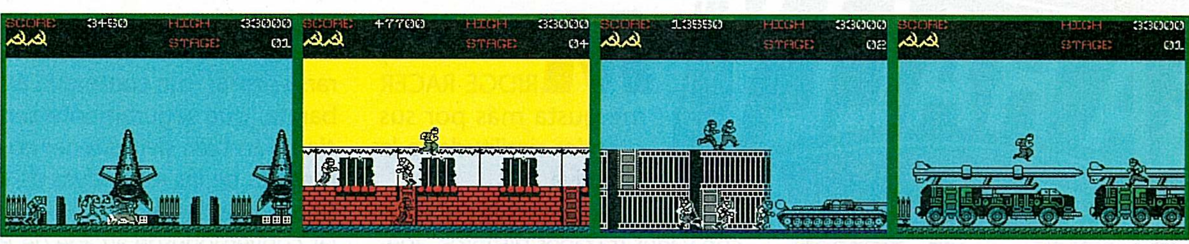
★ BAZOOKA ★



Además del letal cuchillo con el que se defendía nuestro GREEN BERET, podíamos robarle el bazooka o el lanzallamas a algún soldado despistado y saltarín. Cada disparo acababa con todos los enemigos que apareciesen por el lado que había sido lanzado.





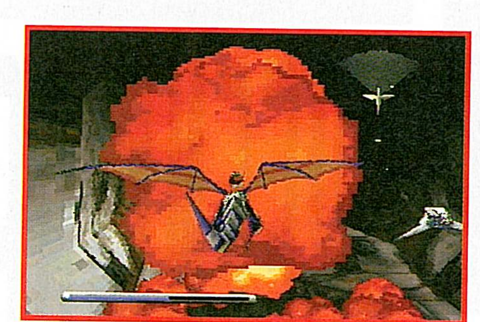


LINEA

Con *Sega Saturn* en las estanterías de las tiendas, y con *PlayStation* a punto de dar sus primeras señales de vida, las respuestas a vuestras preguntas ganan mucho más interés si cabe. Espero solucionar la mayoría de vuestras inquietudes. Escribid sin pensároslo a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. Y, como siempre, no os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

El momento de la verdad. Saturn está en la calle, y PlayStation tardará poco en llegar. ¿Es el momento de invertir en nuevas tecnologías, o debemos aprovechar la generosa bajada de precios de los 16 bits y agotar sus posibilidades? La respuesta no es fácil. Si las nuevas tecnologías están al alcance de vuestros bolsillos no hay porqué esperar. Si no es así, vale más la pena exprimir nuestra Super Nintendo o Mega Drive y aguardar tiempos mejores, como Navidad, para realizar el esfuerzo económico. Se puede vivir sin las nuevas tecnologías, pero conviene que no nos olvidemos de ellas. De estas nuevas consolas depende el estado de salud del sector, e invertir en una Saturn, una PlayStation o lo que se tercie, asegurará el porvenir de nuestro pasatiempo favorito durante años.



ANTE LA DUDA...

*Cordiales saludos y felicitaciones en especial a la nueva sección «**Una de Gambas**». Os envío esta misiva con la esperanza de encontrar respuestas concretas, concisas y serias:*
1) ¿Gráfica y sonoramente cuál prefieres tú: DAYTONA o RIDGE RACER?
2) Siempre veo el mismo circuito en RIDGE RACER, ¿es que sólo hay uno?
3) Clasifica preferencialmente TEKKEN, TOH SHIN DEN y VIRTUA FIGHTER I y II.
4) ¿Veremos mermadas igual que en DAYTONA las capacidades gráficas de SEGA RALLY, VIRTUA FIGHTER II o VIRTUA COP?
*5) ¿Cuántos polígonos presenta y maneja en verdad **Saturn**?*
6) ¿Saldrá ACE DRIVER para dicho formato?, ¿perdería mucha calidad?
*7) ¿Cuánto estimas que costarán aquí en España aproximadamente **Saturn** y **PlayStation**?*
*8) Dadas las posibilidades técnicas y lúdicas que ofrecen **PlayStation** y **Saturn**, ¿cuál te comprarías personalmente?*

Pablo Barbero Cortés,
Barcelona



Muy interesante tu carta: 1) RIDGE RACER me gusta más por sus grandes similitudes a la recreativa.
2) Hay un circuito grande con varios trazados distintos, además de poderse recorrer en sentido contrario.
3) TEKKEN, TOH SHIN DEN y VIRTUA FIGHTER I. No creo que deba comparar una recreativa, de momento, como VIRTUA FIGHTER II con juegos de consola.
4) Todavía no se sabe, pero no olvides que provienen del ***model 2***, más potente que la ***Saturn***, y su conversión siempre conllevará pérdidas.
5) 500.000, aunque estas cifras no deben ser muy tenidas en cuenta, porque cualquier otro trabajo que tenga que hacer el procesador ya resta el número de polígonos.
6) No creo, sólo sabemos que saldrá en Diciembre para ***PlayStation***.
7) El precio de la ***Saturn*** ya lo sabes, 80.000 pesetas. El de ***PlayStation*** no debería ser superior a 60.000 si la venden sin juego.
8) Partiendo de la base de que ambas son buenísimas consolas y que su potencial de entretenimiento puede considerarse similar, me compraría antes la más barata, que seguramente será ***PlayStation***. También debes tener en cuenta las licencias de las recreativas de mayor éxito, que las tiene ***Saturn***. Por otra parte, las conversionesde arcade de ***PlayStation*** son superiores a las de ***Saturn***. Parece ser que la única forma de no equivocarse es comprarse las dos. Por lo menos eso es lo que yo voy a tratar de hacer.

DIRECTA

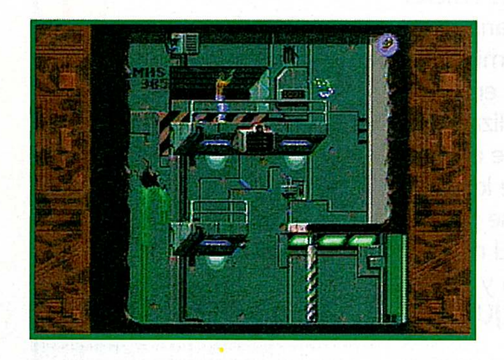
MPEG



*Saludos a toda la trupe. Poseo un **CDi** de **Philips**, y tengo un mar de dudas:*
*1) ¿Los juegos de otras máquinas (**Saturn**, **PlayStation**, **Jaguar**) son compatibles?*
2) ¿Y las películas en formato CD?
*3) ¿Hay algún juego de fútbol para **CDi**?*
*4) ¿Saldrá al mercado el título FLASHBACK en **CDi**? Si es así, ¿marcará el mismo rítmo que el de **Mega Drive**?*
5) En el juego 7th GUEST, ¿sabes la solución o algún camino para poder pasar el puzzle de los alfiles?

José Martos Escribano, Figueras

Un saludo también para tí: 1) En ningún caso. 2) Si son *MPEG* sí. No te preocupes, tu máquina cuenta con el mayor y mejor catálogo de películas en formato CD del mundo, sin parangón alguno con otra máquina.
3) Sí, el STRIKER. Es normalito, no es una genialidad pero se deja jugar.
4) Ya ha salido y es incluso mejor que el de ***Mega Drive***. Si con lo del rítmo te refieres a la velocidad de movimientos la respuesta es afirmativa.
5) Introduce BADGET como *password* y podrás visitar todas las habitaciones. La prueba de los alfiles es posible, pero te llevará bastante tiempo.



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- La acogida de Saturn, más favorable de lo que muchos esperaban.
- PlayStation, que prepara algo fuerte sin duda alguna.

TEMPLADO:

- Estos dos últimos meses no ha habido grandes juegos para los 16 bits.

FRIO:

- Nintendo, que puede cometer el mismo error que con la Super y llegar un poco tarde a la cita de las nuevas consolas.

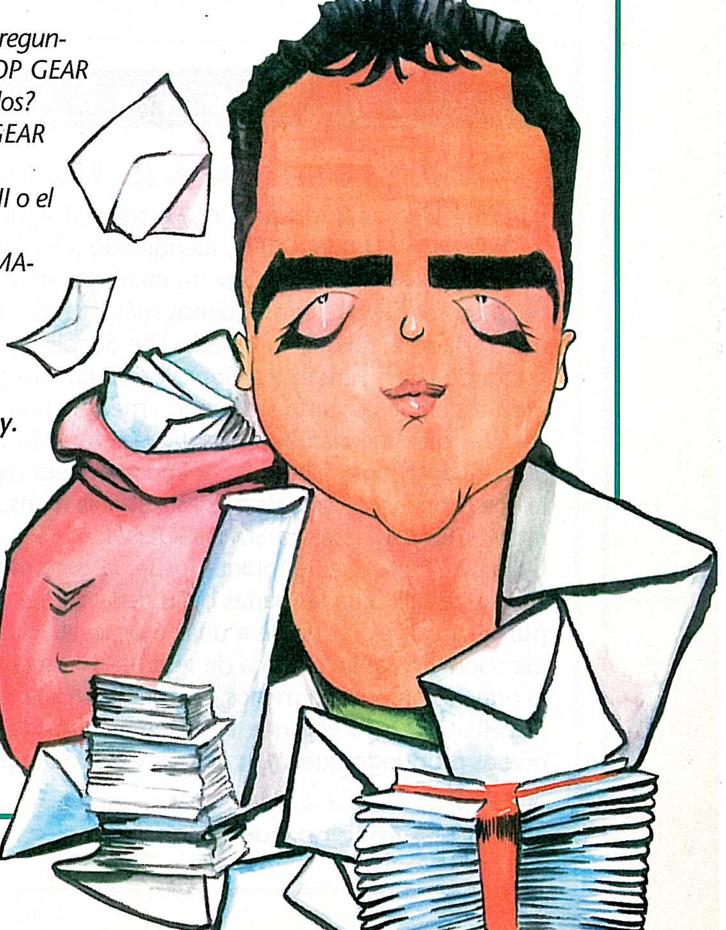
FAN DE TOP GEAR



Aquí tienes unas cuantas preguntas: 1) ¿Cómo es que TOP GEAR 1 y 2 están descatalogados?
2) ¿Podrías hablarme del TOP GEAR 3000?, ¿me espero a que salga?
3) ¿Aparecerá el FINAL FANTASY III o el EARTHBOUND?
*4) ¿Qué le parece a **THE ELF** el MARIO KART?, ¿y a tí?, ¿podrías decirme cuál es vuestro record en MARIO CIRCUIT 1?*
Gracias.

Sergio Valor Martínez, Alcoy.

Gracias a ti por escribir. 1) Suelo visitar tiendas con asiduidad y hace tiempo que no los veo. Llama a **Spaco** (TOP GEAR 1) o **Arcadia** (TOP GEAR 2), las compañías que lo distribuyeron, por si saben algo.
2) Se que tiene un *DSP*, con lo cual la velocidad está asegurada, y pueden competir cuatro jugadores a la vez. No se cuándo saldrá.
3) Espero que el FINAL FANTASY III lo traiga **Nintendo** el año que viene.
4) Es uno de sus juegos favoritos. Personalmente creo que es uno de los cartuchos a los que he dedicado más tiempo. Junto con ZELDA, las dos joyas más preciadas de ***Super Nintendo***. Se que el mejor tiempo lo hice con el gorila y creo que rondaba el minuto cuatro segundos.

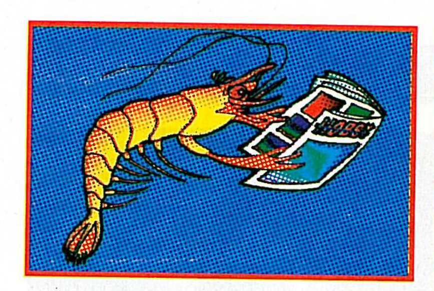


LINEA DIRECTA

UNA DE GAMBAS

La sección más temida y amada por la prensa especializada del sector resucita en las páginas de Línea Directa. Esperamos ansiosos vuestras cartas para que nos contéis los gambazos, burradas y errores varios que encontréis en nuestra revista o en la competencia. Eso sí, todo tratado como crítica constructiva y sin desprecio a profesionales que, somos conscientes, intentan hacerlo lo mejor posible. Animo y no dudéis en colaborar, lectores habituales y redactores de la competencia.

Por el SUPERGOLFO



GAMBA DEL MES

¡¡VALE YA, YEN!!

Este Yen, con tal de salir en nuestra sección es capaz de todo. Atentos, porque esta es muy gorda: **Hobby Consolas** N.46, sección **Teléfono Rojo**, pregunta: ¿***Saturn*** será de CD, cartuchos o de las dos cosas? Respuesta del Yen ese: La ***Saturn***, como se sabe desde el principio, usará discos compactos para sus juegos. Tiene una entrada de cartuchos que puede servir para compatibilizar el software de **AM2**.

SUPERGOLFO: ¡Madre mía! ¿Compatibilizar el *software* de **AM2**? La entrada de cartucho de la ***Saturn*** puede servir de muchas cosas. Como cartucho para guardar partidas, ***Action Replay*** o incluso para nada. Pero, ¿a qué viene mezclar el *software* de **AM2** con esa entrada? Me pregunto si es que Yen se ha puesto de morapio hasta arriba, o es que se ha ido de vacaciones y su consultorio lo ha hecho la mujer de la limpieza. La verdad es que Gertrudis, salvo este error, lo hace bastante mejor. Yen, fuera broma, ya te vale. Piensa en los lectores y comprueba lo que escribes.

SUPERGAMBA

THE SCOPE ATACA DE NUEVO

Josué Llamas Rodríguez nos escribe lo siguiente: Supercínico **SUPERGOLFO**, atendiendo a tu llamada de «todos contra The Scope», te escribo la presente para ver si entre todos te conseguimos más páginas. En el número 31 de la revista, tu amado The Scope, ante la pregunta de Javier Fernández González de cuanto costará la ***PlayStation***, le contesta sin rubor: «me imagino que rondará las diez mil ***cucas***». Fantástico, el mundo entero se destapa ante tanta sabiduría. Abandona ahora dignamente The Scope y no alargues más esta agonía mensual. ¡Queremos más páginas para SUPERGOLFO!

Nota de The Scope: Ignorante **Josué**, la ***cuca*** es la moneda que se utiliza en las partes bajas de la capital de **Singapur**, y al cambio equivale a unas 6 pesetas. Haz la multiplicación y te saldrá la suma de sesenta mil pesetas, que es lo que costará, más o menos, esa gran consola.

SUPERGOLFO: Ya veis que el Scope es duro de pelar, así que os propongo que intensifiquéis vuestro ataque.

2) Me imagino que rondará las diez mil «cucas».

LA OTRA GAMBA

EL SOBAKU DE NEMESIS

El impaciente **Hernán Díaz Rodríguez** lanza un ataque despiadado al paladín nasal, Nemesis: En el reportaje sobre el FATAL FURY 3 de ***Neo Geo CD*** del número 39 llama **Sobaku** a un luchador. ¿Quién es Sobaku?, ¿un luchador que noquea a sus rivales con el poder de su axila?, ¿no será **Sokaku** el guerrero del que hablas?

SUPERGOLFO: Nemesis es un ser que tiene alergia al agua y por eso lo de la higiene lo lleva mal. El olor que desprenden sus axilas nos obliga a recluirlo en el sótano, donde escribe sus artículos. Lo de Sobaku lo interpretamos como una amenaza hacia el resto de la redacción para que lo soltemos a cambio de no quitarse los calcetines. Hemos apelado al covenio de no proliferación de armas químicas y tanto sus calcetines como sus calzoncillos se los llevarán a la antigua Yugoslavia para amedrentar a los serbios. Nemesis es ahora como un marine americano pero a lo bestia.

Experto en todo tipo de magias, Sobaku usa una extraña cesta del pan para mantener su anonimato.

HOBBYGAMBA

BIG NIDEA

La sección dedicada a nuestros novatos colegas nos lleva este mes hasta **Big N**, el sabiondo de **Nintendo Acción**. J. C. Romero pregunta en el número 33 lo siguiente: En las instrucciones de DRAGON BALL Z 2 pone que si acabas el juego con los cuatro personajes tendrás una sorpresa, ¿a qué se refiere?

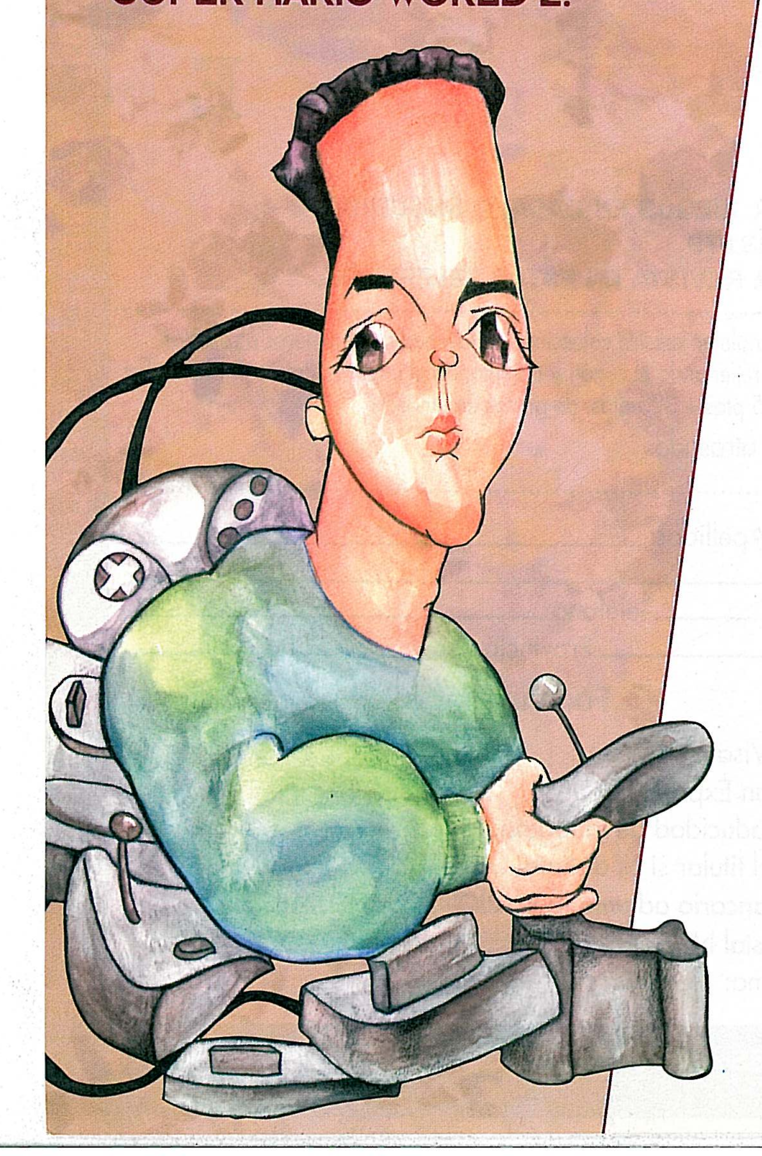
Big Nidea: Te contestaría gustoso, pero yo mismo me hago esa pregunta. (Comienzo a pensar que se trata de un farol que se marcaron en **Bandai**)

SUPERGOLFO: Si analizaras el DRAGON BALL Z 2 chinaka verías que no se puede elegir a Goku, y para hacerlo debías hacer precisamente lo que ese lector te indica. En cambio, en la versión *pal* se puede elegir a Goku «de serie» sin necesidad de trucos. El manual ha sido traducido sin tener en cuenta ese cambio y por eso la pregunta de ese chico. Amigo Big, lee **SUPER JUEGOS** y no estarás tan despistado.

THE REAL GAME MASTER

por THE ELF

Si el terrible calor veraniego no ha terminado aún con vuestro apetito lúdico, este mes podréis disfrutar con cuatro títulos que pondrán broche de oro a uno de los años más fructíferos de todos los tiempos: ACE COMBAT, SHIN SHINOBI DEN, ARC THE LAD y el más esperado y soñado por todos los amantes del videojuego universal, SUPER MARIO WORLD 2.



PLAYSTATION
ACE COMBAT



NAMCO
JAPON
CDROM

El quinto título de **Namco** para ***PlayStation*** proviene, una vez más, del extenso catálogo de arcades vectoriales que la prolífica factoría japonesa posee. Primero fué RIDGE RACER. Luego CYBERSLED y su espectacular y casi exclusivo ***Negcon pad***. Más tarde aparecieron TEKKEN y STARBLADE ALPHA. Ahora le toca el turno a ACE COMBAT, una espectacular conversión/adaptación de las geniales recreativas de **Namco** conocidas en nuestros dominios como AIR COMBAT y AIR COMBAT 22, esta última gobernada por el potentísi-



MISIONES

1 2 3 4 5 6 7

INTRO

mo y casi inexplorado ***Super System 22***. Esta versión ***PlayStation*** va más allá que las dos *dedicated coin-ops* citadas anteriormente y nos mete de lleno en un sólido esquema de juego, en el que incluso podremos comprar aviones más poderosos, donde todas y cada una de las misiones conformarán un entorno bélico perfecto rompiendo así con la excesiva linealidad de las versiones recreativas. El entorno *3D* ha sido recreado a la perfección gracias a unos escenarios de



fábula y un movimiento tan suave como realista. Será prácticamente imposible controlar nuestra inquieta cabeza mientras perseguimos a los cazas enemigos, bombardeamos un gigantesco oleoducto o destruimos una ciudad enemiga al amparo de la noche. Por si esto os parece poco, os diré que en ACE COMBAT podréis pilotar hasta 16 aviones diferentes, observar una *intro* que os dejará sin aliento, e incluso jugar en modo *2 player* contra otro intrépido piloto. Para lograr esto último no hace falta tener otra ***PlayStation***, tan sólo con un *control pad* más, os recomiendo el mencionado Negcon, será suficiente.



THE REAL GAME MASTER

ARC THE LAD









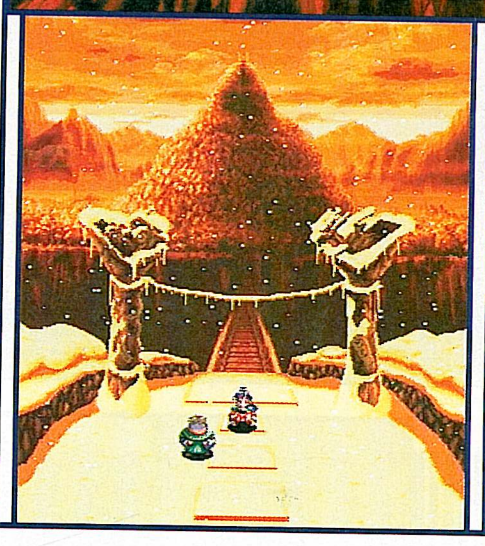




MODO BATTLE



Programado por **G-Craft**, la división de **Squaresoft** dedicada a los *32 bits*, y comandada por **Toshio Tsuchida**, creador de CYBERNATOR, ha nacido el proyecto más ambicioso de **SCE**, un impresionante *Action RPG* llamado ARC THE LAD. En él encontraremos centenares de bellos escenarios, un sólido guión, ocho personajes, el nuevo sistema de combate *Field Battle System* y una impecable banda sonora grabada con la **London Philarmonic Orchestra**. En diciembre debutará la segunda parte.



PLAYSTATION

SATURN SHIN SHINOBI DEN

CD ROM

SEGA

JAPON

BOSSES

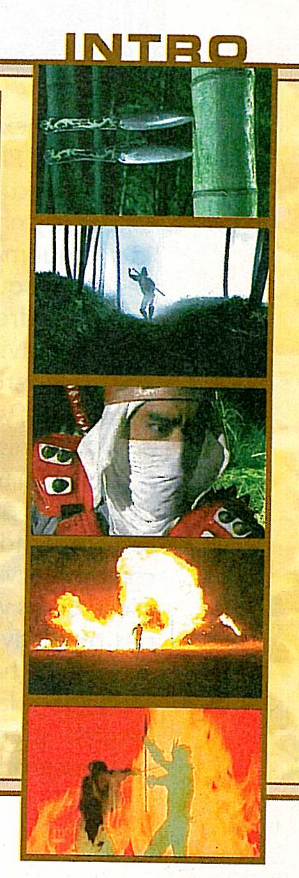




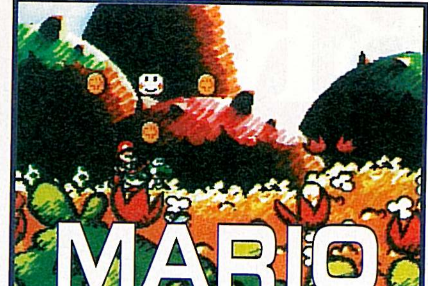
FASE 1

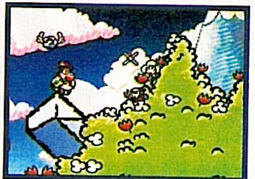
Parece que fué ayer cuando **Sega** estrenó con gran éxito en salones recreativos el adictivo SHINOBI. Aunque parece que fue ayer, hace ya ocho años que ocurrió esto y muchas han sido las versiones y conversiones que han continuado con una de las sagas más queridas. Entre ellas convendría destacar SUPER SHINOBI (***Mega Drive*** 1989), SHINOBI (***PC Engine*** 1990), SHADOW DANCER (***Mega Drive*** 1991) y SHINOBI 3 (***Mega Drive*** 1993). SHIN SHINOBI DEN, que podría ser traducido como THE LEGEND OF NEW SHINOBI, fué prometido a los usuarios de ***Saturn*** las navidades pasadas, pero han tenido que pasar siete meses para que podamos tener al ninja entre nosotros, eso sí, más real y acicalado que nunca.

INTRO









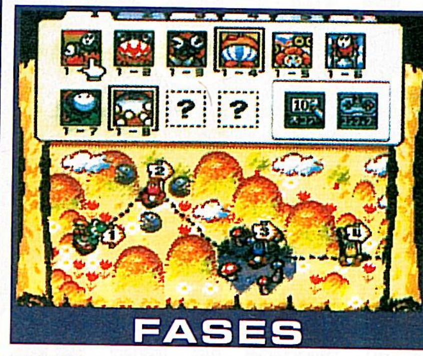
SUPER MARIO WORLD 2

SUPER NINTENDO

VEHICULOS

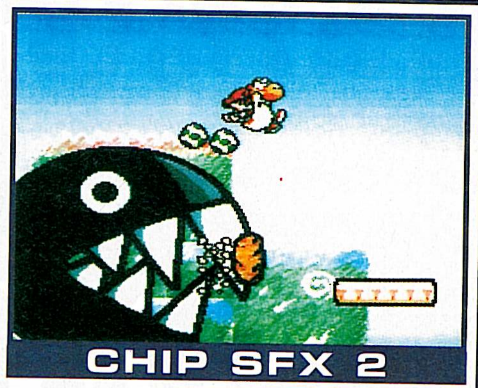
Una de las grandes novedades de SMW2 es la posibilidad de convertir a Yoshi en todo tipo de vehículos. Los vehículos elegidos son helicóptero, coche, locomotora y submarino.

Sí amigos, la segunda parte del mejor juego de todos los tiempos ya está aquí. **Nintendo** ha vuelto a protagonizar otro glorioso capítulo en la historia del videojuego. El día 8 de Agosto se pondrá a la venta en Japón SMW2: YOSHI´S ISLAND PARADISE, el juego más esperado junto a ZELDA IV. Nosotros tendremos que esperar hasta Octubre. **Shigeru Miyamoto** ha sido el genio creador de este cartucho de *16 megas* que incorporará chip ***SFX2*** para gestionar enormes *sprites* en 2-D y bellos escenarios creados con la técnica *Morphformation*. Este cartucho nos traslada al nacimiento de Mario y Luigi, justo en el preciso instante en que Luigi es raptado por Kemeku, un mago al servicio de Koopa, y Mario cae al mar cuando la cigüeña los transportaba a su destino. Yoshi entra en escena y salva la situación adoptando como montura a un minúsculo Mario. Mes tras mes tendréis cumplida información del que podría ser, el último juego de **Miyamoto** para ***SNES***.



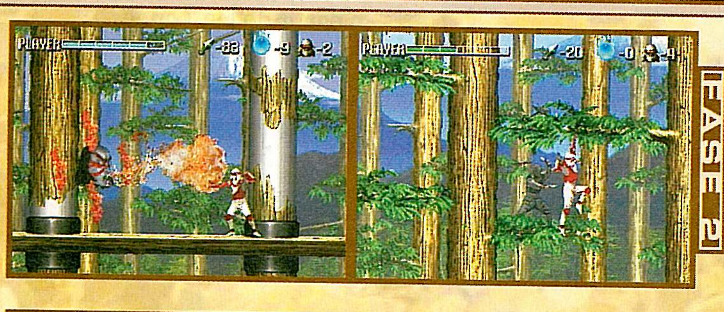
FASES

SMW2 posee seis gigantescos mundos con ocho fases de acceso directo y dos secretas cada uno. Esta pantalla nos muestra las fases del primer mundo.



CHIP SFX 2

Es la primera vez que el chip *SFX2* se utiliza para gestionar *sprites* y escenarios en *2D*. El gigantesco tamaño de los *Final Bosses* y numerosas rutinas gráficas así lo requieren.



FASE 2



FASE 3



FASE 4

Para dar forma a esta versión se ha recurrido a la digitalización de personajes y escenarios, («MORTAL KOMBAT *forever*»), para dar forma a un excitante arcade con 9 largas fases al más puro estilo SHINOBI, y un completito bestiario de *18 Medium y Final Bosses*. El único aspecto negativo del juego lo protagoniza una *intro* que podría hacer reir, o llorar, al más fanático de la mítica saga. Lo dicho, ha valido la pena esperar a un CD que nos hará recuperar una de las leyendas más carismáticas.



FASE 5



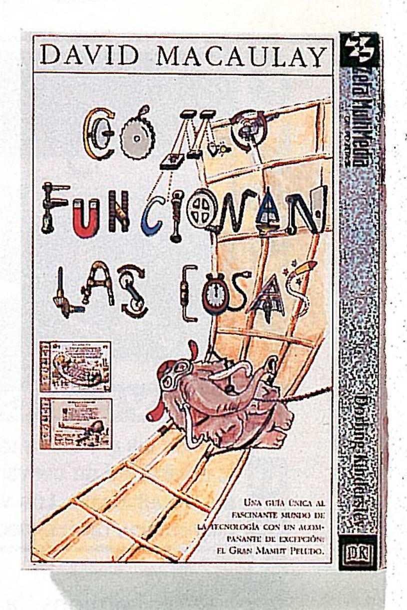






PALABRAS
+
IMÁGENES
+
SONIDO
+
ANIMACIÓN
+
VÍDEO
+
TÚ
=
MULTIMEDIA

Los int
cambi



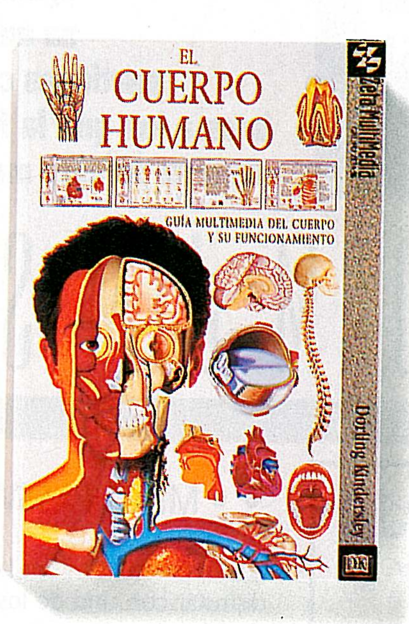
Imprescindible para saber **Cómo Funcionan las Cosas.** Más de 200 inventos, desde el teléfono hasta el telescopio, pasando por la bombilla o el lase Dirigido a todos los públicos a partir de los 7 años.

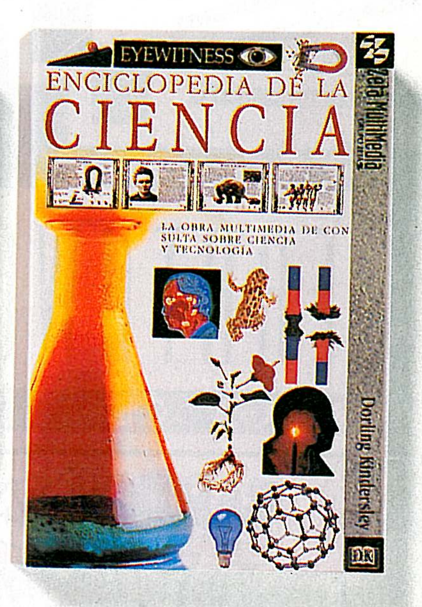
Disponible en inglés y castellano.

...eractivos de Zeta Multimedia ...rán el concepto de los libros.









Mi Primer Diccionario es el mejor instrumento para aprender el cómo y el porqué de las cosas, de la manera más clara y amena. Dirigido a niños de 3 a 7 años.

Disponible en inglés, próximamente en castellano.

Polizón es un juego fascinante y la forma más divertida de revivir batallas y aventuras navegando a bordo de un navío de guerra del siglo XVIII.

Disponible en inglés y castellano.

Un apasionante viaje por **El Cuerpo Humano** para descubrir dónde se encuentra cada una de sus partes, qué aspecto tienen y para qué sirven.

Disponible en inglés y castellano.

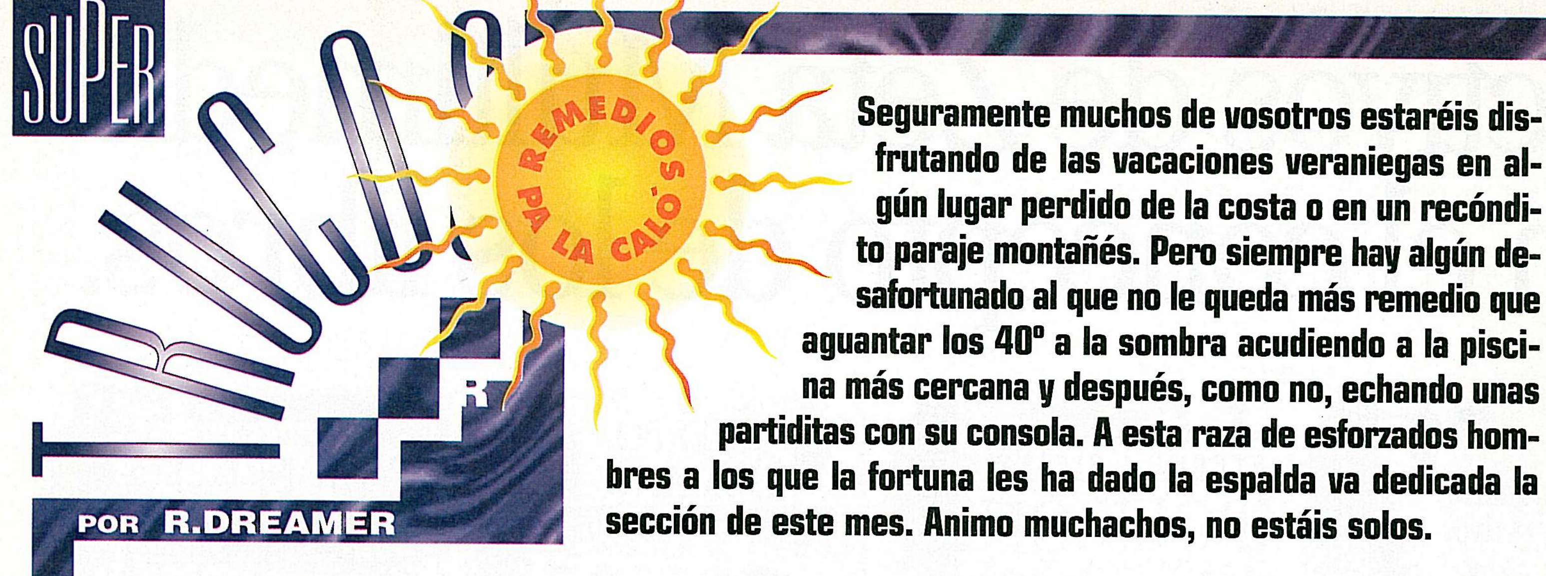
Con la **Enciclopedia de la Ciencia** descubra la manera más amena y visual de entrar en el mundo de las matemáticas, la física y química, las ciencias naturales y el universo. Dirigido a todos los públicos a partir de los 10 años.

Disponible en inglés, próximamente en castellano.





y Tiendas El Corte Inglés



Seguramente muchos de vosotros estaréis disfrutando de las vacaciones veraniegas en algún lugar perdido de la costa o en un recóndito paraje montañés. Pero siempre hay algún desafortunado al que no le queda más remedio que aguantar los 40º a la sombra acudiendo a la piscina más cercana y después, como no, echando unas partiditas con su consola. A esta raza de esforzados hombres a los que la fortuna les ha dado la espalda va dedicada la sección de este mes. Animo muchachos, no estáis solos.

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

MEGA - CD



• • MEGA PASSWORDS • •

El mes pasado tuvimos la oportunidad de disfrutar con uno de los mejores juegos de todos los tiempos para *Mega CD*. **EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION** ha demostrado con creces que el éxito que le precedía no carecía de fundamentos. Una fase completamente nueva para esta versión, la inclusión de inéditas zonas en el mapeado en alguno de los niveles y las sensacionales melodías de siempre con calidad CD, fueron sus más firmes atributos. Su dificultad es más que patente, y por eso os ofrecemos los indispensables *passwords* que sin duda sacarán de más de un atolladero a algún sufrido jugador. Para todos aquellos que encuentren algún problemilla durante las aventuras del gusano os ofrecemos la lista completa de claves secretas.

BIG BRUTY



ANDY ASTEROIDS 2



DOWN THE TUBES



TUBE RACE



ANDY ASTEROIDS 3

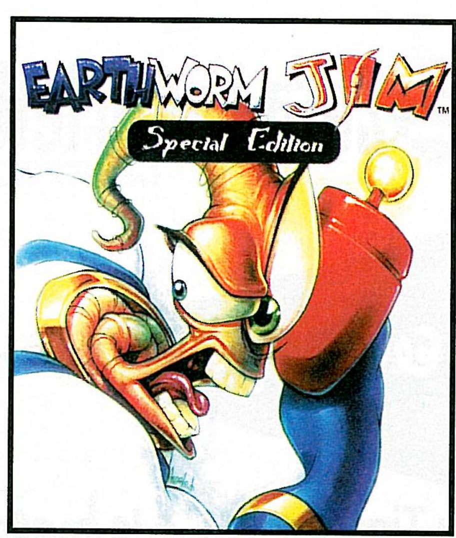


SNOT A PROBLEM



ANDY ASTEROIDS 4







LEVEL 5



ANDY ASTEROIDS 5



FOR PETE´ S SAKE



ANDY ASTEROIDS 6



INTESTINAL DISTRESS



ANDY ASTEROIDS 7



BUTTVILLE

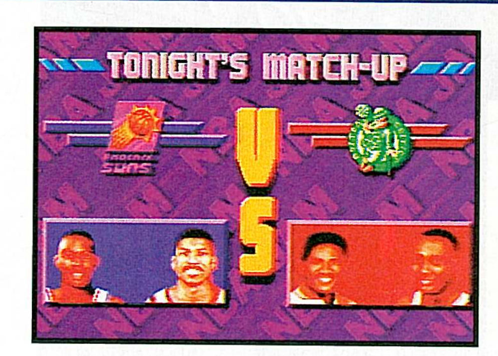


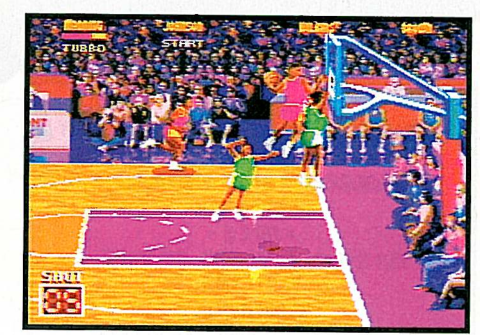
NBA JAM TOURNAMENT EDITION

MEGA DRIVE

• • TURBO INFINITO • •

La nueva entrega de la serie NBA JAM no tiene nada que envidiar a su predecesora. En la pantalla donde aparece «*Tonight match-up*» pulsad el botón A 13 veces y después simplemente apretad simultáneamente A, B y C. Vuestro turbo será incombustible durante todo el partido.



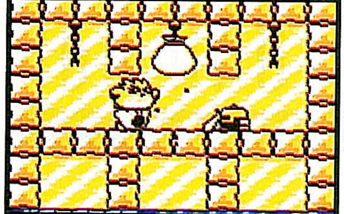


KIRBY´S DREAM LAND 2

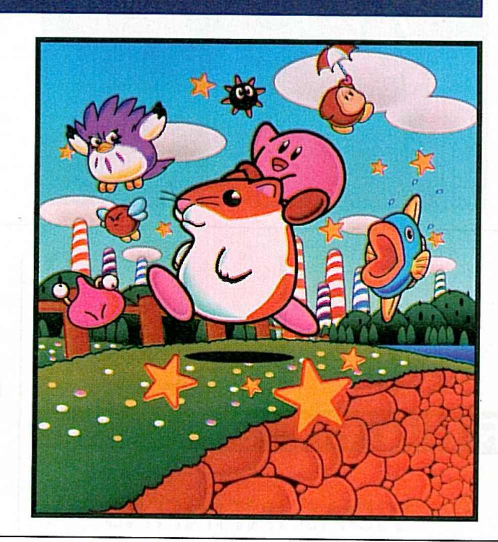
GAME BOY

• • OPCIONES SECRETAS • •

En la pantalla de presentación ejecutad la siguiente secuencia: abajo, B y SELECT. Aparecerá una pantalla de opciones donde **Kirby** sale con unos cascos. Podréis escuchar todas las músicas y mucho más.



Kirby es una de las mascotas más célebres de Game Boy.



BC. KID 2

GAME BOY

• • PASSWORDS • •

NIVEL2:	0320
NIVEL3:	7534
NIVEL4:	2821
NIVEL5:	7939
NIVEL6:	6359

Con esta lista de claves vuestra misión será más sencilla.



HAGANE

SUPER NINTENDO

• • SELECCION NIVEL • •

El maravilloso título de la compañía japonesa **Hudson Soft** es un hueso bastante duro de roer y, aunque ya dimos un truco para conseguir continuaciones infinitas, puede que alguien tenga algún que otro problemilla para avanzar en el juego. Para solucionar estas dificultades dirigíos a la pantalla de CONFIG y seleccionar las siguientes melodías: 9, 8, 7 y 6. Ahora ejecutad las melodías 4, 3, 10 y 18 y disponeos a comenzar el juego. Una vez empezada la partida presionad START para pausar el juego y pulsad simultáneamente L, R y X. Si lo habéis hecho correctamente habréis conseguido la posibilidad de seleccionar nivel, que visto el grado de dificultad de **HAGANE** será agradecido por más de un desesperado usuario de *Super Nintendo.*





• JEFE 1 •
FANTASMA, SOLDADO, FANTASMA, BLOBBY
• NIVEL 2 •
BLOBBY, SER ROJO, FANTASMA, BOOGERMAN
• JEFE 2 •
SER NARANJA, MINERO, SOLDADO, FANTASMA
• BOOGERVILLE •
SER ROJO, FANTASMA, SER BLANCO, BOOGERMAN
• JEFE 3 •
BOOGERMAN, BLOBBY,MINERO, SER ROJO.
• MUCOUS MOUNTAIN •
SOLDADO, BLOBBY, FANTASMA, SER NARANJA.
• NASAL CAVERN •
SOLDADO, BLOBBY, CAVERNICOLA, SER ROJO.
• JEFE 4 •
FANTASMA, SER ROJO, SER NARANJA Y MINERO.
• PUS PALACE •
BLOBBY, BOOGERMAN, FANTASMA, BLOBBY.
• BOOGER MEISTER •
BLOBBY, SER BLANCO, BOOGERMAN, MINERO.

MEGA DRIVE

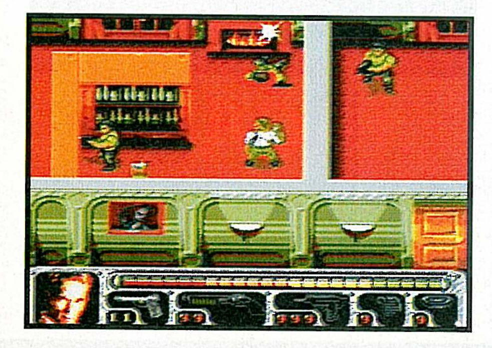
• • PASSWORDS • •

A este disparatado personajillo le podemos considerar como un compañero ideal de **Beavis & Butt - head** por su peculiar forma de desatar sus más bajos instintos en los momentos más inoportunos y embarazosos. De todas formas, la simpatía de BOOGERMAN le hará ganarse la amistad de todos sus seguidores. No hace mucho recibimos en nuestra redacción un sobre en dudoso estado de conservación que fue necesario manipular con unas pinzas para mantener nuestras manos libres de todo pecado. Dentro de él venían los passwords del juego. Aunque no venía escrito el nombre del remitente todos imaginamos que ha podido ser un gesto de buena fe por parte del protagonista de este genial cartucho.

TRUE LIES

MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO





• • VIDAS INFINITAS • •

Arnold no las tiene todas consigo. Cuando su misión parecía transcurrir por cauces tranquilos se topó con una pandilla de asnos del Turquestán armados hasta los dientes y con muy malas pulgas. Tras unos escarceos tuvo que huir y ocultarse entre el follaje de una zarzamora (que llora que llora). Tras unos días, un mensaje del alto mando le devuelve la esperanza comunicándole la existencia unas claves capaces de aumentar su resistencia hasta límites insospechados. Aquí tenéis la lista, el resto corre de vuestra cuenta.

VIDAS INFINITAS:	BGLVS
ENERGIA INFINITA:	BGGRLY
TODAS LAS ARMAS:	BGWPNS

DAYTONA USA

SATURN

• • A CABALLO • •

Si sois capaces de terminaros todos los circuitos en primera posición en el modo normal de dificultad y volver a repetir la hazaña en Advanced conduciendo el coche negro con la transmisión automática, aparecerá una nueva opción llamada *Daytona Una* donde se os permitirá competir montando a caballo.

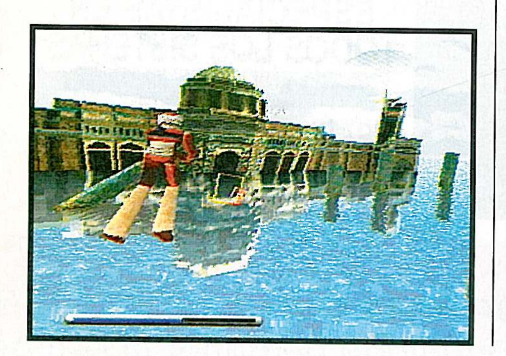


PANZER DRAGOON

SATURN

• • SIN MONTURA • •

Para avanzar sin dragón cambiad el lenguaje de la ***Saturn*** a Alemán (Deutsch) e introducid esta secuencia: arriba, X, derecha, X, abajo, X, izquierda, X, arriba, Y y Z en la pantalla donde se elige el nivel de dificultad. Si preferís manejar al dragón sin su osado jinete deberéis terminar el juego en *Easy* con un 100% de puntería y en la pantalla de nivel de dificultad ejecutar estos movimientos: izquierda, izquierda, derecha, derecha, arriba, ABAJO, arriba, L y R.



POWER DRIVE

MEGA DRIVE

• • MAS PASSWORDS • •

NIVEL 2. ....ZVMK39N2T5GHXMGL - MINI COOPER

NIVEL 3. ....LHWBD3TSFKKG_6F2 - MINI COOPER

NIVEL 4. ....03MK9ZXQNHF2ZZ6G - MINI COOPER

NIVEL 5. ....4C4TF3280HKSHZM8 - R. CLIO WILLIAMS

NIVEL 6. ....GQC084ZCZKKB32KC - R.CLIO WILLIAMS

NIVEL 7. ....4R4MD37WF09SFR6R - TOYOTA CELICA

NIVEL 8. ....6Y4ZHNVS_T9BWK8C - TOYOTA CELICA

NIVEL 9. ....BRC55D_P6CQTH81_ - TOYOTA CELICA

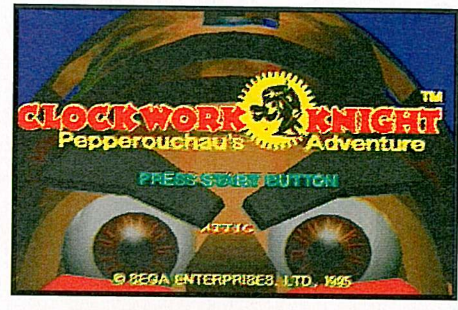


CLOCKWORK KNIGHT

SATURN

• • MAS PASSWORDS • •

Para seleccionar nivel tenéis que introducir el siguiente código cuando aparece el mensaje *press start button*: izquierda, arriba, derecha, abajo, abajo, derecha, derecha, arriba y R. Con arriba y abajo elegiréis nivel. Si después de ejecutar el código anterior pulsáis izquierda, derecha, derecha, arriba, derecha, derecha, arriba, abajo, derecha, derecha, arriba y R, accederéis al jefe final del juego. Para conseguir 999 vidas pulsad arriba, derecha, X 9 veces, abajo, X 6 veces, izquierda, X 7 veces, Z, X, Y, Y, Y, Z en la pantalla de presentación, mientras aparece el mismo mensaje de siempre: *press start button*. Ya tenéis todo para terminarlo.







SUPER NINTENDO

• LOS PITUFOS
7E04E104: Vidas infinitas.
7E04E605: Tiempo infinito.

• INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
7E177400: Los goles contrarios no cuentan.
7E1A4655: Tiempo infinito.

• CANNON FODDER
7E15C603: Granadas infinitas.
7E05AB0F: Leader se transforma en general.

• MICROMACHINES
7E032303: Vidas infinitas.

MEGA DRIVE

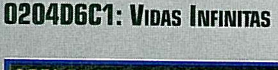
• MICROMACHINES 2
FFD8460004: Sin coche azul.
FFD8570004: El coche rojo no es manejable.
FFD8350009: El coche azul no es manejable.
FFD87E0002: El coche amarillo no se mueve.
FFF3310002: Vidas infinitas.

• FIFA 95
FFFA510000: Los goles del jugador 1 no cuentan.

GAME BOY

• OBELIX
01058DC0: Energia Infinita
010880C0: Tiempo Infinito
01038EC0: Vidas Infinitas

• EARTHWORM JIM
0460D7C1: Energia Infinita
0204D6C1: Vidas Infinitas





resultados de concursos

CONCURSO THE FIREMEN

LOS AFORTUNADOS GANADORES DE LOS 12 LOTES HAN SIDO:

Victor Sánchez Rodríguez (Barcelona)
Emilio José Peñaranda (Alicante)
Marcos Pérez Peña (Madrid)
José López Rey (Madrid)
Antonio Francisco Soler (Alicante)
Miguel Angel Taballos (Salamanca)
Pablo García Fernández (Cantabria)
David Noheda (Madrid)
José Domingo Cucharero (Tarragona)
Pedro Pablo Polo Zoya (Madrid)
Javier García García (Málaga)
Luis Erdociain (Zaragoza)

LOS PRIMEROS SEIS NOMBRES SE LLEVARAN ADEMAS UN HANDHELD DEL ESPECTACULAR JUEGO GAMBARE GOEMON.



REGALAMOS

10 CD SONIC MIX

5 MD 32X

SCATMAN
JUST LUIS AMERICAN PIE
DOOP WAN TOO
NEWTON STREAMLINE (ORIGINAL)
K.U. MINERVA LLORANDO POR TI (REMIX)
SONIC MIX
NIKE BOY+ DEMOLITION BASIC
2 BROTHERS ON THE 4TH FLOOR FLY
DOUBLE VISION KNOCKIN'(REMIX)

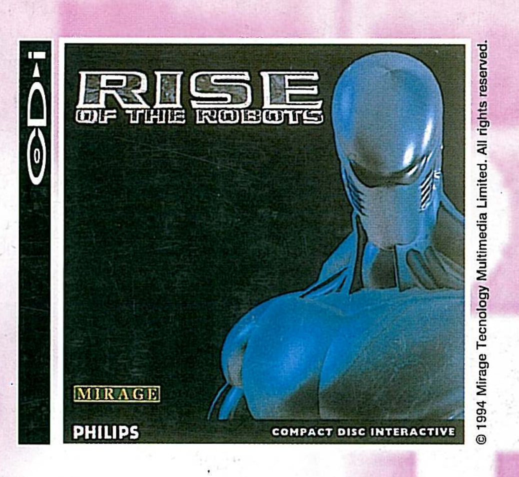
SUPER JUEGOS y ARCADE te dan l
oportunidad de ganar 10 estupend
CDs del supercañero SONIC MI
Para conseguirlo, sólo tienes qu
indicarnos en el cupón adjunto tu
tres temas favoritos del disco
mandarlo relleno con tus datos (n
se admitirán fotocopias) antes de
día 31 de Agosto a
Ediciones Mensuales, S.A
Revista SUPER JUEGOS
C/ O´Donnell,12. 28009 Madrid
indicando en una esquina
del sobre
"Concurso SONIC MIX"

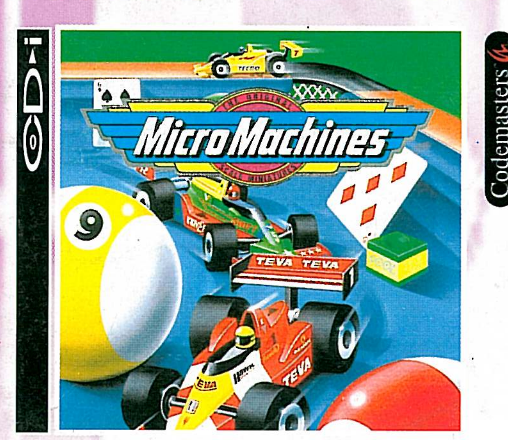
Además, las primeras cinco
cartas recibidas se llevarán un
32X para Mega Drive

NOMBRE: ______ APELLIDOS: ______
DOMICILIO: ______ POBLACION: ______
PROVINCIA: ______ C.P.: ______ TEL.: ______
1 ______ 2 ______ 3 ______

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Vence
a un robot psicópata en Rise of the Robots,

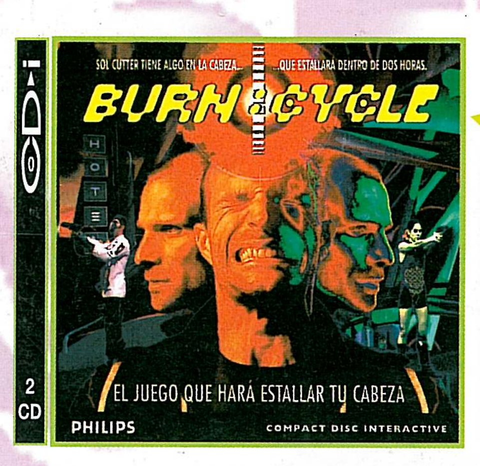




lánzate a la carrera más salvaje en MicroMachines,

escapa de los alienígenas en Flashback





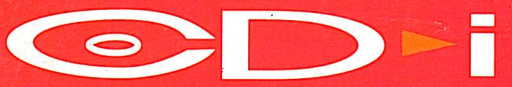


y desactiva el virus mortal "Burn:Cycle".

¡No pierdas tiempo!

Los nuevos e increíbles juegos de CD-i te esperan. Descúbrelos cuanto antes y disfruta de su insuperable calidad digital.

Si quieres saber más sobre el CD-i, o sobre nuestros juegos, infórmate en el (91) 530.07.77.



Un sólo reproductor. Infinitas posibilidades.



PHILIPS



¡El ATLAS QUE CONVIERTE EL MUNDO EN ALGO VIVO!

Si está coleccionando LOS GRANDES ATLAS VISUALES encontrará en este nuevo libro, un complemento indispensable.

(De venta en librerías)

■ Encuadernado en tapa dura ■ Sobrecubierta con holograma ■ Formato 270 x 355 mm (mismo tamaño que LOS GRANDES ATLAS VISUALES) ■ 160 páginas ■ 60 mapas cartográficos a todo color ■ Cerca de 1.000 fotografías, ilustraciones y diagramas ■ Glosario de términos e índice de localización.